●平成11年8月1日発行（毎月1回1日発行）●第1巻 第2号 通巻2号

攻略本より役に立つ付録 マリオゴルフ64

Monthly ファミ通64+(プラス) [1999.08 6/21発売号]

ファミ通64+

ロク ヨン プラス



1999.08
42ページ付録付き特別定価 550円
任天堂全面協力

お待たせの新発表 64DD最新報告

総力調査 特集 次世代機 DOLPHINはこんなマシンだ!

マリーのアトリエ/エリーのアトリエ
ファイアーエムブレム トラキア776

アメリカで64がすごい E³レポート from ロサンゼルス

徹底解析 オウガバトル64 バイオレンスキラー

新連載 ポケモン☆シェルター パワプロスポーツ パワスポ

巻頭クロストーク 宮本茂×斎藤由多加

ファミ通トーナメント開始！ マリオゴルフ64

別冊付録+徹底解析で勝つ

どうなるDOLPHIN! どうする64DD?

Nintendo



深い緑に**ウットリ**。
絶妙のレイアウトで作られたコースの数々は、64ならではの奥行き感、空気感が美しい。



多彩なモードが**タップリ**。
普通のゴルフじゃ物足りない人にも、パットゴルフやスピードゴルフなどの多彩なモードが盛りだくさん。



かわいいふりし





任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
インターネットの任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/



NINTENDO64
やりこむ程にジックリ。
気持ちよさを大事にした操作性は、誰でもなじめる簡単操作。しかも、やりこむほどに出てくる奥深さ。
もちろん対戦もバッチリ。
マッチプレイや、スキンズマッチ、使えるクラブをスロットで決めるモードもあって、2~4人対戦は超盛り上がり。
て、本格プレイ。
ルフ64™
©1999 Nintendo / CAMELOT
好評発売中
希望小売価格 6,800YEN（税別）
振動パック対応
バックアップ機能付き
1～4人用
ゴルフゲーム
6/11~7/31
第1回任天堂公式 ファミ通トーナメント開催！！
豪華賞品を手にする真のナンバー1ゴルファーは誰だ？
ファミ通、ブロス、64＋の3誌合同で、
『マリオゴルフ64』の大トーナメントを開催中。
応募方法、応募用紙、ルール、商品などについては
以下の各誌に注目！
・週間ファミ通（6/11発売号から5号連続）
月刊ファミ通64＋（5/21発売号から２ヶ月連続）
月刊ファミ通ブロス（6/30発売号）
NINTENDO64®
と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。


GAME BOY COLOR
PACK IN SOFT
ポケットに大自然をつめこんで、
今日も冒険に出かけよう！
7月16日発売予定 ￥4,200(税抜)
カラーでブルブル！"川ぬし4"
川に海、それだけでもスゴイのに、魚101種に動物28種、昆虫48種、植物32種、貝24種まで登場する"大自然満喫ゲーム"なのだっ！
川のぬし釣り4
振動カートリッジ
ゲームボーイカラー
GB ゲームボーイ
通信ケーブル対応
●今度はカラーでたくさん遊べる
こ～んなに大自然がいっぱいの絵になる画面は、カラーじゃなくちゃね。きれいでしょ？
●振動カートリッジでブルブル釣り！
「キャ～！アタリだ！」本体の振動で、迫力&アワセやすさ満点。クセにならないように。
●8つのステージで兄弟が大活躍
渓流、離島などでいろんな釣り方が楽しめる。かわいいキャラも2人になって楽しさ倍増。
●昆虫・植物・貝採集もできるよ
昆虫採って勇者の気分。貝を採ってダイバー気分。動物とも闘って、ボク最高にカッコイイ！
●摘んだ花を花壇で育てよう
成長する花を見ていると、なごみまくりだね。こんなきれいな花を誰にプレゼントしたい？
●魚が泳ぐゾ！釣りノート
楽しくなった釣りノートから目が離せないのだ。深いところに棲んでいる魚だと、水槽まで深くなるんだ。
ゆかいなぬし釣り三兄弟
長男／GB 川のぬし釣り3
次男／GB 海のぬし釣り2
三男／64 ぬし釣り64
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。 と NINTENDO64 は任天堂の商標です。 © 1999 Victor Interactive Software Inc. ※画面写真はすべて開発中のものです。
パック イン ソフト 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア [ホームページURL] http://www.vis.co.jp/

CONTENTS

ファミ通64+

アスキー
1999年6月21日発売
特別定価 550円(税込み)

※今月号のプロダクトPはお休みします。

PRESENT seeP.135 このマークは読者プレゼントのマークです。応募方法はプレゼントのページにあります。

アイコンの見方

ジャンル: アクション / ロールプレイング / スポーツ / シミュレーション / パズル / シューティング / その他

プレイ人数: ひとりで遊ぶ / ふたりまで遊べる / 3人まで遊べる / 4人まで遊べる

N64: バックアップカートリッジ / コントローラパック対応 / 振動パック対応 / 64GBパック対応 / 音声認識対応 / バイオセンサー対応 / メモリー拡張パック対応

GB: バックアップカートリッジ / ゲームボーイカラー対応 / 通信ケーブル対応 / スーパーゲームボーイ対応 / 64GBパック対応 / 振動カートリッジ / 赤外線ポート対応 / ポケットプリンタ対応

GBゲーム徹底解析
ポケモンピンボール
任天堂 1999年4月14日発売 価格 3,800円(税別)

ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用しているアイコンの説明をまとめました。

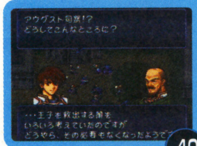
※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。


p6


p26


p28


p34


p40


p66


p76


p86


p92


p100



ファミ通64+8月号

COVER

キャラクターデザイン/松下進
イラストレーション製作/前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ/川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン/村田順一

PRESENT seeP.135 **表紙クイズ "テレサを探せ!"**

表紙のたくさんのテレサの中に、ひとりだけほかのテレサと違っているものがいます。そのテレサは「下から何段目」の「右から何番目」でしょうか? 探し出して官製はがきでお送りください。5名の方に「秘密のプレゼント」を差し上げます。詳しい応募方法は、135ページをごらんください。

発行所 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5353-8111(大代表)
発行/株式会社アスキー

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

あそぶ のうみそ



あそぶのうみそ

巻頭クロストーク連載 そのいち



宮本茂



斎藤由多加

テレビゲームに限ったことではないが、おもしろい遊びを考える人は体だけじゃなく、頭のなかでも本気で遊んでいる。遊んでいる脳味噌にちょっとだけ触れてみよう、あわよくばいっしょに遊んでしまおうという巻頭クロストーク。第1回は、ご存じ宮本茂氏と『シーマン～禁断のペット～』の斎藤由多加氏。まずはお互いが持ってきたシャツの交換から、スタート。

――まずおふたりが知り合われたきっかけから教えてください。

宮本　ナンパですよ、ちゃうか(笑)

斎藤　最初どこやったかなぁ。

宮本　5、6年ほどまえ幕張でゲームの展示会があって、そのパーティか何かで斎藤さんが賞をもらったんですよ、『タワー』(※1)で。そのころ、斎藤さんは僕のこと全然知らなくて。



斎藤　たしか授賞式のあと飲み食いになって、テーブルにアメリカの人たちがたくさんいたんですよね。で、『シム・シティ』を作ったウィル・ライトがいて、久しぶり、みたいな感じで話してたら同じテーブルに日本人らしき人が宮本さんしかいなくて、あそこにいる人は誰？　って聞いたら「バーカお前知らないのかよ」って。

宮本　(爆笑)

斎藤　「(変な巻き舌で)任天堂の、ミスター宮本。『マリオ』を作った人で、世界一のゲームクリエーターを、お前知らないの？」って言われて、で、ツカツカッと行って、任天堂の方ですか？　って話しかけたんです。はっきり覚えているのは、**任天堂の名刺が欲しかったんですよ。**どうせ取引も何にもないから聞きにくいこと全部聞いてしまえ、って思って。任天堂って、すっごい悪い会社なんですよねって。

宮本　(爆笑)あんまり話がやばいんでね、席を変えて……。

斎藤　そうでしたっけ？　たしかシャーシャーと、いろいろ教えてくださったんですよ。新入社員がボーナスでポルシェを買うとかホントですか？　とか。「うーん、そういうのおるかもしらんね」とか(笑)

宮本　(笑)

斎藤　そんなようなニュアンスで一個一個丁寧に答えてくれたんで、けっきょく根ほり葉ほり聞いた結果として、**あぁ、この人いい人だな、っていう印象が残りました。**

――宮本さんの、斎藤さんへの印象は？



宮本　奔放で楽しそうな人やなと思ったんですけどね。のびのびやってていいなと、**この人きっといい人に違いないと。**

斎藤　勝手なこと、言わせてもらってます。

宮本　その後何度か会うようになってから、わりと自分の半生とか、いま抱いてる夢とかを語る人なんで、楽しそうやなと思ってて、うらやましいなと。

斎藤　ようおっしゃいますがな(苦笑)

宮本　ホントですよ。いまでもそうですよ。

斎藤　4年くらいまえでしたか『シーマン～禁断のペット～』(※2)(以下『シーマン』)のスケッチをお見せしたことがあって、僕の記憶が間違いなければ多分いちばん最初に『シーマン』を見せたゲーム業界の人じゃないですかね。

宮本　斎藤さんは絵描きでもないのにスケッチブックをいつも持っていて、昔の僕らのように、イメージスケッチをダーッて描いてるのを見て、あぁ、うらやましいなぁと思ったんですよ。そのころから、64DDの具体的な僕らのビジョンの話をしてたり、斎藤さんの持ってる疑問とか話してたりして、けっこう仕事の話としても可能性があるなと思いだしたんですね。そのころ、いっしょにレゴ展に行ったんですよね。

斎藤　連れて行ってもらったんですよ。渋谷のパルコへ行ったんですけれど、あれはおもしろかったですね。レゴ(※3)の大ファンなんですよ、僕は。それ、宮本さんご存じで、行こうって。



宮本　そのころからずっと、斎藤さんはレゴのようなゲームっていう構想を持ってて、僕もその影響を受けたところあるんです。みんなが自分だけのマック(※4)っていう考えがあって、ソフトをインストールしていくうちに手垢がついていくっていう感じがすごい気に入ってる。ゲームも同じになれば、自分のディスクは中古屋にポンと売れない、**これ最高の中古対策やないかと思う**んですけれども(笑)。もう、汚くて人のを買うのはいややと、そういう構造に持って行けへんかなと思うんですよ。そういうのを、いちばんやっている人が斎藤さんやなとだんだんわかってきたんですよ。で、『シーマン』を64DDでとりあえずやりましょうかという話をしていました。

斎藤　最初はパソコン版を考えてましたから、マックでプロトタイプを作ったんですが、この段階で3Dのスピードが遅すぎると結論を出して、宮本さんに電話をかけたんですね。いきなり、ご存じ『シーマン』ですが、マックでダメみたいですよ、って。しいては、64DDでどうでしょう？　って言ったら、「わかった」って言って、すぐ社内で動いてくださったんです。で、すぐスピードのテストとか出せる色数とかを聞いたりしていろいろ検証したときに、リアルにぬめぬめとした光沢が考えてたとおりには出なくて、少しN64用にアレンジしなきゃいけないのかなぁっていう気持ちもあったんです。

――そこへ、セガからも話が来たんですよね？



斎藤　でも、宮本さんに声かけてるしなぁって。で、最初に任天堂さんに声かけたんで、って謝りにいったんですね。そのときにセガの副社長だった入交さんは「わかった。ところで斎藤君、カタナ(ドリームキャストの当時のコードネーム)のメモリーが8メガから16メガになったのよ」、とか言い始めて。64DDは、足して8メガだったんですよ。それで、いきなりグラーッとかきて、もう一回考えさせてください、って。で、宮本さんに相談したら、**「いいんじゃないの、やりたいことやれば？」**って言っていただいて、正式にセガさんに、じゃあやらせてもらいますって。だから、こういう話も掛け値ナシで相談できたんで、いちばんいいチョイスができたと思うし、そういう意味でも、じつはスペシャルサンクスには宮本さんの名前が『シーマン』に入っているんですよ。勝手に入れたんですけど。

任天堂って、すっごい悪い会社なんですよね



※1　タワー　ビル建設をシミュレートしたゲーム。オープンブックからマッキントッシュ用に発売され、後に、PS、3DO、SSにも移植された。写真はマッキントッシュ用「1.2J」版。



※2　シーマン～禁断のペット～　DC用の、同居型シミュレーションゲーム(マイク型デバイス同梱)。言葉を話す、人間の顔を持つユニークなペットを育成する。





僕は、ゲームって心理学だと思うんです

宮本　N64でやっとけばね、ピカチュウのライバルだとか言われなくてすんだのにね。『ピカチュウげんきでちゅう』のまねだとか、言われて（笑）



斎藤　案の定、ネットでは**何でセガはピカチュウの、対抗馬が『シーマン』やねん、って、対抗馬じゃないっちゅうに。**もう、そういう頭があるんですよね、コンシューマーいくと。“マリオ”に対する“ソニック”みたいな感じで。ほっとけー、みたいな。

――宮本さんとしては、『シーマン』が動いているのはご存じで、『ピカチュウげんきでちゅう』の動きも当然ご存じだったと思うんですけれども、その双方を見ていての心境っていうのはどんなだったんでしょうか？

宮本　僕はね、独自のスタンスで独自に出てきたものが偶然一致しているのは、まねやないので、気にしてないですね。

――あくまでも純粋に楽しみにされていた？



宮本　そうそう、楽しみに、はよ開発が進んで、ショーに出てね、注目を集めてくれてるとそれはうれしいもんで。**任天堂としては困るんですけれども、業界全体のことのほうがやっぱり重要なんで。**だから、『シーマン』が売れたほうが、僕はコンピューターゲームそのものは健全になると思いますから。それでドリームキャストが売れるなら、支援したいし、そういうマーケットが拡がればドルフィンではもっとすごい『シーマン』みたいなのが出てくるかなっていうことで、いいと思うんですけどね。

斎藤　コンシューマーゲームは初めてでしたから、ベーシックな質問をしょっちゅうしょっちゅう電話で聞いてましたよね。やっぱりユーザーが最後はプレイして完成する部分があるじゃないですか。プレイされなかったら完成してないっていうか。

宮本　斎藤さんは物を作るテーマについていつも考えてるタイプなんで、僕らはおもしろい仕掛けがないかっていうことを考えるばっかりなんですけれど、その差が、話していておもしろいんです。だからゲームに関しても、ユーザーインターフェースとかについて作家がどういう意識を持っているかっていうことに、すごく興味を持ってて。しきりに聞くんですよ。

斎藤　本来、シミュレーションってストーリーがないんです。右か左かの選択肢のあいだの、一万通りの組み合わせを全部シミュレートして、なんで右行くとこうなるんだっていう疑問をもたせずに、納得しながらずっと進んでいく。レゴや砂山が崩れるのは何の疑問もなく、わぁっ俺が悪いんだ、って思える、そういうシミュレーションがいいわけですよ。**『シーマン』は生き物を育てるシミュレーションゲームなんです。で、生き物にストーリーはない。**でも、ストーリーがない中でメリハリをつけないとならんっていうのがコンシューマーなわけです。これは、パソコンゲームとどっちがいい悪いじゃなくて、マインドセット、つまりゲームをするときの心構えが全然違うんですね。パソコンゲームみたいな緩慢さ、片手間でやるっていうのが許されない。僕は、これを言うと『ゼルダの伝説～時のオカリナ』（以下『ゼルダ』）ファンからひんしゅくを買うので、あまり言うのもどうかと思うんですけれども、『ゼルダ』にヒントを得たんですよ。

宮本　何か彼なりにあるみたいで。『シーマン』をもっとコンシューマーライクにするのに成功したっていうけど、それがコンシューマーライクかどうかは僕はわからない（笑）



斎藤　パッと見ただけじゃ、何が参考なのか本当にわかんないかもしれないけど、じつにこう、影でこう、**ファンダメンタルな考えかたの部分ですごく『ゼルダ』の、影響を受けてます。**たとえば剣でですね、ゲームの進行と何も関係なく、看板が切れる。意味もなく草も切れる、みたいな。かなり衝撃を受けました。『シーマン』の中にも、そういう答えがひとつでないパズルみたいな、自然に何でも動かせていじくり倒せる、みたいなね、そういうのをだいぶ入れてます。

宮本　斎藤さんの話でおもしろいのは、ゲーム業界の人たちってあの映画のあの手法を、みたいな技法の話が多いんですが、もう少し原点の話をする。たとえば、うちのスタッフがN64のスティックとZボタンだけで遊べるレースゲームの仕様を出してくるんですけれど、僕は**絶対拒否**するんですよね。お前はプログラムしてるから片手でゲームする必要があるけど、遊ぶ人は片手でゲームする必然がないよ、って。そういうことってすごい大事やと思うんですよね。僕はやっぱり両腕にこう力を入れてないと、たとえばジェットスキーのハンドルを握っている気にはなれへんからって。斎藤さんとは、そういうレベルの話がけっこう多い。借りたままになっている本があるんですけれど、問題を解決する糸口は原点を見つめることだ、とか、人に伝えるためには何をするべきか、といった趣旨の本なんですけれど。

斎藤　あぁ『ライト、ついてますか』（※5）ですね。

宮本　その本を、ざぁっと読んで、けっこう僕らの仕事に近いことがあったんです。

斎藤　たとえば、エレベーターがもう遅くて遅くてしょうがなくて、待ってる人の不満が溜まったときにそこに鏡をつけた、っていう話が載っているんですよ。鏡をつけるとみんな鏡見て待ってるから、待ち時間がストレスにならない。ゲームでもよくあるんですけれども、待ち時間を減らすためにつぎの読み込みを早くするっていう方法もあるんだけど、そこになにか別のエッセンスを加えると急にそれが待ち時間じゃなくなる、っていうテクニックもありますよね。そういうちょっと心理的なトリックみたいな物が書いてある。

宮本　おもしろい話がいっぱい載っている（笑）

斎藤　僕は、ゲームって心理学だと思うんです。けっきょく、テレビ画面から手出して相手ぶん殴ることも、痛みを与えることも何にもできない。でも、死んだときに本当に悲しいとか、やられたときに「イテッ」っていわせるかどうかって言うのは、心理学の世界だと思うんですよね。ですから、そういう感情移入のためのトリックっていうんですかね。映画とは違う手法で、ゲームの中にはあるべきだと思うんですよね。



※3　**レゴ**　アメリカのレゴ社から発売されている、子供向けブロックであるが、高い完成度から大人のファンも多い。写真はパソコンで動きをプログラム作成する「マインドストーム」シリーズ。



※4　**マック**　アメリカのマッキントッシュ社製のパソコン。物づくりに適した設計思想を持ち、デザイナーやクリエイターにファンが多い。写真は昨年発売され大ヒットとなったi-Mac。



※5　**ライトついてますかー問題発見の人間学**　発想の転換を促す、ユニークな教養書。ドナルド・C・ゴース、ジェラルド・M・ワインバーグ・共著、木村泉・訳。共立出版刊。



3Dゲームが本当にゲームとしておもしろいかどうか

宮本　エンターテイメントって何でもそうでしょうけれど、非日常の日常とかいう、**現実にありそうだけれど、実際にはまずありえないような物がいちばん売れる。**ファービー(※6)なんかね、4000円くらいのおもちゃが言葉なんか覚えるわけがないわけで、覚える"仕組み"なんですけれど、すごくわかりやすい。ソニーのロボット犬(※7)とかも、僕らはセンサーがいくつ入っているかなぁって思うけど、まるで本物と変わらない。ああいうところが欲しくなる物の原点。そういうことをきっと、忘れてますよね。ほかの業界って、それくらいのことを考えてないと、廃れてしまうくらいたいへんな思いをしているんで、ゲーム業界って作れば売れるっていう幻想がまだ残っている。

斎藤　うん。ゲーム戦争とか書かれてる記事とか読んでも、128ビットだとか何メガヘルツだとかいうことばっかり書かれてて、よりリアルだからプレステ2がすごいとか、そういう話になっちゃう。だけどテトリスはね、2Dであの形で行けばずーっとクラシックで売れてたと思うんですけれど、3Dとかいろいろなことをやり始めた瞬間ね、ボンカレーといっしょで、アレずっと変わらぬおいしさで売れてたんだけど、**一段とおいしくなりましたって言った瞬間消えた**じゃないですか(笑)。映画で言えば、『スター・ウォーズ』は特撮だけがすごいんじゃなくて、ここぞと言うときに演出として特撮を上手く使っている。いちばん重要なのは役者の演技であり、ストーリーであると、いうところが何かすげかわっているような気がするんですよ。

宮本　僕なんかも、3Dゲームが本当にゲームとしておもしろいかのかどうかを、まだいまだに答えが出てないんですよね。3Dになって、遊びにくくなったいうのは間違いないんです。だから、『マリオ』をN64で作る、ということに関して「簡単に遊べるあの楽しい『マリオ』が遊びにくい物になった」とか、「3D酔いする『マリオ』は『マリオ』じゃない」って言われると、それはもう正しい。ただ、**『マリオ64』っていうのは『スーパーマリオブラザーズ』の続編じゃなくて、**3Dの絵を自分で動かしてる横で見てるおかあさんが、「それ、あんたが動かしているの?」っていうふうにまわりの人を巻き込めないかっていう新しいおもちゃとして作りたかったんですよね。基本的にN64っていうのは、そういう自分で動かせるアニメのようなおもちゃの側面を持ってればいいなという作りなんです。だから今度ドルフィンになったときに、じゃあそれを更に進めればいいというわけではなくて、今度のテーマというのはまた新しく自分たちで見つけないと。単純な続編だけでは、商品の価値がないですから。

――『ゼルダ』に関して、色んな人が色んなコト言ってるなかで、ずっと『ゼルダ』シリーズをやってて、「今度の『ゼルダ』は絵も綺麗になったし、すごいでしょうって、みんなが言うけども、私の中では『ゼルダ』は最初からあの絵だった」って言った人がいるんですよ。

宮本　ほー。

――すごくゲームって言う物を、ちゃんとやっている人だなぁって思って、ひょっとしたら『マリオ』も最初から3Dだったかもしれない、っていうのがあるんですけれども。

宮本　ありがたいですけど……けっきょく僕らは、徒労に終わってる訳ですよね。いろいろなことをやっているのが(苦笑)。

斎藤　情報の量だけで見れば、20冊の対談集はとても多い。でも、意外と、ビートルズの10行くらいの詞に負けたりするとかね、感動が。

宮本　そうやねぇ。

斎藤　けっきょく、**人間の感動の量って言うのは、その感動をもたらした物の量とは違うとこにありますから**ね。たった一行のニュースに涙しちゃうようなこととか、途方に暮れることとか……。人は解釈する力を持っているし、けっきょくつまるところ、最後に映像が投影されるのはスクリーンやモニターじゃなくて、その人の心というか、脳。感動はお金じゃ買えないっていうか、量じゃ買えないっていうのがいちばんおもしろいところなのかもしれませんね。

宮本　ディレクティングの話すると、映画でも何でもやっているんですよ。お客さんの心をいかに掴んで、この作品がどれくらい真剣にできてるかをまず感じてくれって。たとえば007シリーズは、"今回も本気です"っていうのを、最初の5分に見せるようにしている。だから観てくれって。ああいう手法は、『ゼルダ』でもあるんですよ。モニターすると「スーパーファミコン版でいちばん想い出に残っているのは、草を切ったことです」、っていうプレイヤーがいるわけですよね。で、今回切れてうれしいのはやっぱり看板だろう、って。**ベテランのプログラマーに頼んでね。そしたら破片が水に浮かぶところまでやってくれました。**この看板が、この『ゼルダ』の思い出のすべてを担うかもわからんって……けっこう真剣に取り組んでいるんですよ。看板ひとつでもね。

斎藤　はー。今回初めてやりましたからね、僕の場合は。

宮本　どんな物づくりでも、けっこう当たり前のことなんですけれども、ゲーム業界ってそういう意味では未熟で、誰かが作った物をなぞった、っていうのが多いので、そこの、真意が理解されない。そういう原点の話を日常されてないせいかなぁ。

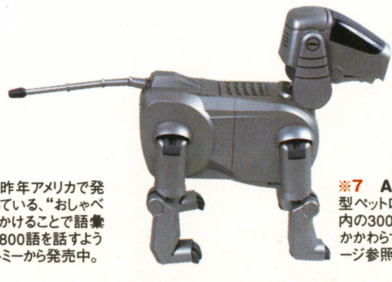
斎藤　おおかたの、8割、9割の人は、予測可能なタイトルを作りたがりますから、何とかの続編とか。でも、何かひとつ楽しい物があったら、そのあとそれに似たものをそんなにみんな欲しがるかなぁって。ある程度極めたら、違う物を欲しがると思うんですよね。

宮本　確かに、売れるんですよね、タイトルがつながっていると。売れるっていうのが、問題なのかな?

斎藤　ゲームって味見できないし、お金払ったあとでしか体験できないから、しょうがないかなと思うんですよ。ある程度名前が知れてるっていうのは。でも、映画も『寅さん』だけだったら不毛になっていくだけだと思うんですよ。『寅さん』が不毛なんじゃなくてね。ただ、やっぱり**実験的な物って言うのは、だいたい売れないんですよ。**



※6　**ファービー**　昨年アメリカで発売以来、ブームとなっている、"おしゃべり天才ペット"。話しかけることで語彙が増え、最終的には800語を話すようになる。日本語版はトミーから発売中。



※7　**AIBO**　ソニーより発売の、犬型ペットロボット。限定5000匹中、国内の3000匹は25万円という価格にもかかわらず、20分で売り切れた(114ページ参照)。

宮本　最初は『シーマン』のように（苦笑）

斎藤　そう。実験作をアレンジして、もっとおいしくする人がいる、それで3本目くらいで完結して、そのあとよってたかって5、6、7、8と、もう、ね。



宮本　違う人たちが作る。……タイトルの話をすると、タイトルもけっこう未熟なんですよね、ゲーム業界は。映画とか小説の世界ってもっと敏感で、タイトルができて表紙ができて、本の売上は半分決まるぐらいに真剣。だけどゲームは、お店に並べられているどのパッケージを見てもいっしょやし、間違うようなタイトルばっかり並んでいるし……**若いんやと思いますよ、この業界全体が。**作ってる人も本当に。で、年寄りがよくわからないんで、若い奴に任せる、投げすぎてる。



斎藤　何かそろそろ、ドルフィンかもしれませんが、作りたいですよね、なんかちょっと。**あっと言わせるような大勘違い、みたいなソフト。**

宮本　ねぇ、あなたと。

――『シーマン』は、違うんですか？　あっと言わせるような。

斎藤　『シーマン』はそのつぎへの、踏み台になる。

宮本　（爆笑）

――宮本さん自身はゲームが、こうなってほしい、というようなのはあるんですか？　あるいは、若いクリエーターに言っておきたいとか。

宮本　ま、できるだけ遊んでいる人が豊かになるように作りたいとは思っています。ゲーム中でその人がもっと色んな物を自分で得るようにとか、自分自身でビジョンを持つとか、夢を感じるとか、何かつぎにつながるような何かを自分で感じてほしいと思うわけです、僕は。ただ、**与えられた物を遊ぶだけじゃ、つまらないと思うんですよ。**あとは、もうあまり考えずに作ってもらったほうが、**ライバルが少なくてすむ（笑）**

――宮本さんも斎藤さんも、遊び手と言うよりは、作り手だと思うんですよ。私生活ではコンピューターゲームじゃないところで同じようなおもしろさを感じられるような人たちで、作る側としては、どうやって驚かしてやろうかってことばかり考えているような。

斎藤　まぁ、そうだと思いますね。自分自身。

宮本　あまり大きな声でいうとね、ゲームをする人たちを舐めてるいうて、反感を買ったりするんですが、そう遊ばないですね。物理的に時間がない、っちゅうこともあるけど。



斎藤　いや、そうだと思いますよ。人が作った物を分析しても、影響を受けちゃうことはあってもね、違う物を作りたい人にとってはあまり参考にはならない。**映画評論家になるのと、映画製作者になるのと違う**と思うし、最低限自分個人の興味のむく範囲ではやることはやりますけれど、そんなに買わないですよね。あ、でも、『ポケモンスナップ』なんていうのは、自分では絶対買わなかっただろうけどハマっちゃって。子供といっしょにカシャカシャとかいって（笑）

宮本　あれも、ゲームマニアが評価すると、そんなに高い点じゃないと思うんですよね。で、子供と遊ぶおもちゃとして考えたときに非常に優れものやと。

斎藤　それこそファミ通さんのクロスレビューで何点とったか僕は知りませんけれども、評価するかたが、ゲームっていうのは本来こうであるっていう軸を持ってしまったら点は低くなったでしょう。僕はどなたが作られたか良く知らないんですけれど、じつに新しいことをやっていると思うんですよ。



宮本　あのゲームは、5年ほどまえに、いまいる企業の中で自分がいかされていないと思う人、集まれって、集まったスタッフが作ったんですよ。**で、いままで誰もやっていない変なテーマでやろうってやったんです。**

斎藤　やってて、おもしろかったですからね。雑誌読んだり裏技攻略しなくて、こうやってただバシャバシャやって、けっこうハマりましたね。

宮本　みんながやっていない物を作ってれば、その辺の楽しさは絶対伝わるから、それを信じて作るしかないとずっと励まし続けてました。作業後半になって、ばらけてたチームがものすごい充実してきて、最後終わったときにはみんな満足度高かったですね。

――いま、糸井重里さんのホームページ（※8）で、ハラハラしながら読んでます。

宮本　そう！　一度のぞいてみて下さい。

――ここで、話は変わるんですが、ドルフィンのこと、伺いたいと思ってたんですけれども。

宮本　せっかく終わろうと思っていたのに（笑）

――気になるのは、コントローラーなんですよ。

宮本　コントローラーは、それなりにやってます。そんな、奇をてらったことはしていないですけれども、素直に。N64でやろうとしてたことは変わらないんですけれど、結果的にうまくいったこと、いかなかったこと、ありますから。

――勝手に絵も描いちゃってるんですけれども。（18ページ参照）ドルフィンって言う名前から作っています。

宮本　あぁ、よく似てますね（笑）。コントローラーのこれは？

――液晶モニターですね。

宮本　惜しいなぁ、とか、いろいろ言うてる（笑）

斎藤　でも、いまのN64のコントローラー以上に、進化する必然性ってあるんですか？

宮本　アメリカはN64のコントローラーのままでって言ってますね。非常にうまくいっているんで。

――今回、業界通といわれる方々にアンケートをお願いしたんですが、ほとんど皆さん2000年末発売は難しいと答えてますね。

宮本　きびしいですよ、本当に。

――1年半って短いですよね。

宮本　うん、がんばって作らないと。

斎藤　ハードだけでは、っていうのがありますからね。

宮本　そう、ソフトおもしろいのなかったら、出せないですしね。本当に。

――宮本さんご自身は、どういった感じで関わっていらっしゃるんですか？



宮本　**ドルフィンっていうのは、N64の延長線上にあって、**だから僕は、どれくらい大胆なことをやって良いかという実験と、あとはコントローラーだけですけどね。もう、**ほとんど全部固まりました**から。

――ハード部分の設計としては、もう仕様も固まっている？

宮本　うん。もういじっちゃダメって言われてます。



できるだけ遊んでいる人が豊かになるように作りたい



※8　**ほぼ日刊イトイ新聞**　コピーライターであり、『マザー』シリーズで知られるゲームクリエーターでもある、糸井重里氏のホームページ。ユニークな執筆陣は、氏の交友の広さを物語る。任天堂ゲームの開発裏話「樹の上の秘密基地」は、ゲームファンなら必読。アドレスはhttp://www.1101.com/

斎藤　いちおう、発売の同日タイトルとして、『シーマン』2っていうのが（笑）

——ソフト的には、やっぱり『マリオ』のシリーズが同時発売ですか？

宮本　いや、まだ決めてないです。いろいろ実験してから最後に決めるんでね。何が良いかなぁって思って。

——ご自身で触ってみて、もちろん現物ではないでしょうけれども、ワークステーション上で触ってみて、いかがですか？

宮本　いや、それはまだ、スペック上ですからね、いまはなにも言えないです。

——思想的には、こんなことをしてみたいとかいうのはありますか？



宮本　ハードに対する注文はね、内部に関しては効率、処理スピードを上げることがいちばんなんで、それ以上の細かな注文はつけてないんですよ。細かいところを言えば、ライティングがどうできるとか、いっぱいあるんでしょうけれど、そういうものでゲームってそんなに変わらないんで。これまで積み上げたノウハウを全部出して対処してもらって、あとは最終的にはひとつのチップなんで、全部が動いて評価してみないとわからないんです。ただ、今回のハードっていうのは、余裕のあるハードになるはずなんです。だから、ソフトを開発するスタッフは、**絵がきれいになること以外にきれいになって何がおもしろいの、**っていうのが相変わらずテーマで、それを真剣に考えてます。

——ということは、まだ、頭の中に具体的にこんな物を作ってみたいということは？

宮本　何もないです。……ないとだめなんですけれどね（苦笑）

——絵がきれいになるんでゲームがおもしろくなりますよと言われたら、どうしようと思っていたんですが。ファミ通64+やめちゃおうか、とか（笑）

宮本　（笑）それはならないです。**そんなことしたってゲームは変わりませんよ。**

1999年6月2日神宮前にて収録　構成：編集部

巻頭クロストーク連載

あそぶのうみそ

そのいち

みやもと宮本 茂しげる（right）

任天堂情報開発部長。『マリオ』『ゼルダ』シリーズほか、ヒット作、国内外の受賞作多数。いずれの作品も、すべてのゲームクリエーターに大きな影響を与えている。1952年京都生まれ。

さいとう斎藤由多加ゆたか（left）

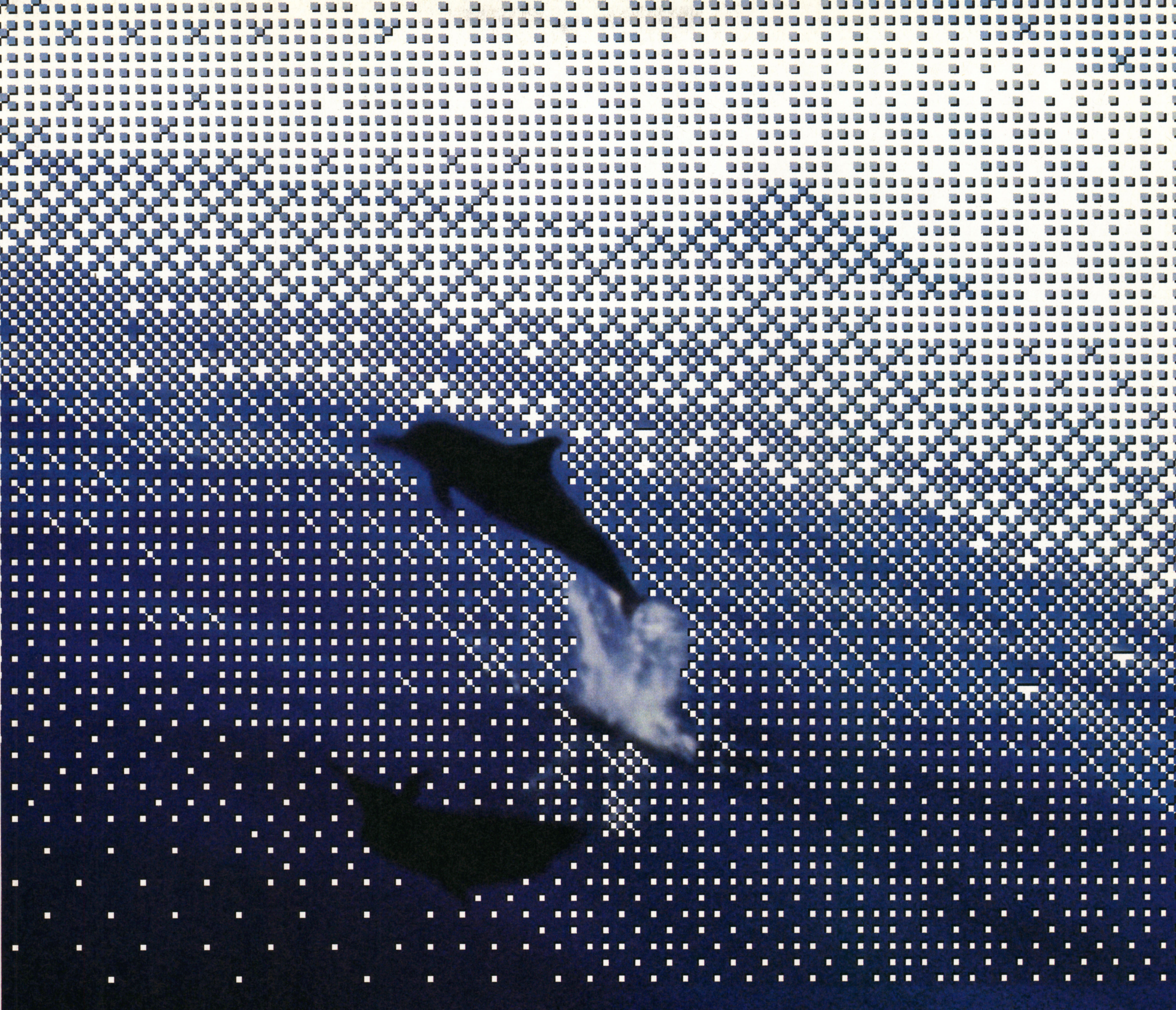
ゲームデザイナー。『タワー』シリーズなどのゲーム制作のほか、『マッキントッシュ伝説』、『林檎の木の下で』などの著書も多い。マッキントッシュフリークとしても知られる。1962年東京生まれ。



特集 dolphin

～任天堂が21世紀に目指す次世代ゲーム機のすがた・ハードウェア編～

5月12日に突如として任天堂が発表した次世代機『DOLPHIN』。松下電器と業務提携しDVDドライブを搭載、
CPUはIBM社がPowerPCをベースに開発し、ビデオチップはシリコングラフィックスから独立したArtX。
断片的な情報だけが伝えられるなか、まだ見ぬ『DOLPHIN』はどんなマシンなのかを編集部が徹底的に検証。
ソフトハウスの動向や読者からの反応までを視野に収め、次世代機『DOLPHIN』を見つめる特集・第1弾だ！



イルカ(海豚)

鯨目ハクジラ類に属する。一般に体長5メートルを越えた種類をクジラ、それ以下のものをイルカと呼ぶが、厳密な区別があるわけではない。

通常は海中に群をなして生息し、魚類を食べて活動している。知能が高いとされ、仲間のイルカとうしで音波による意思伝達を行っている。

イルカの種類には、くちばしのあるマイルカ、バンドウイルカ、カマイルカなどのほかに、くちばしのないリクゼンイルカなどがある。一般的によく知られているバンドウイルカは、体長2.8メートルほどの個体で、人間によくなれ曲芸などに使われる。

もともとが地中海に多く見られ、船旅をくりかえす船員たちの友として、古来よりギリシア人たちと馴染みが深い。彼らはイルカを神秘な動物とみなし、死者の魂を運んでゆくと信じていたという。

イルカは神話のなかにも登場する。海神ポセイドンの使いとされたギリシア神話もそのひとつ。妻のアンフィトリテに逃げられたポセイドンにかわり、イルカが居場所を突き止めたという。この功績によりイルカ座が誕生することとなった。

もうひとつの神話は、ギリシアの詩人であり音楽家でもあったアリオンにまつわる物語。音楽コンクールに入賞し、賞金を携えての船旅での帰途に、金を奪おうとした暴漢たちから一匹のイルカがアリオンを助け出したという。音に敏感なイルカが、彼が奏でる音楽に聴き惚れたのであろう。この物語はギリシアの歴史家ヘロドトスが書き記している。

プレスリリースからの検証



カッパーテクノロジーを駆使して作られたCPU。小さなシリコンチップの上に膨大な量の回路が詰め込まれている。写真は、そうしたシリコンチップを集めたもの。

任天堂の次世代ゲーム機の概要

●CPU
IBMカスタム・プロセッサー（PowerPCアーキテクチャー拡張）
動作周波数　400MHz
半導体プロセス　0.18ミクロン　カッパー・テクノロジー（銅配線技術）
●グラフィックス
米国ArtX社と共同設計フルカスタム・システムLSI
動作周波数　200MHz
半導体プロセス　0.18ミクロン　DRAM混載プロセス
●メモリユニット
高速DRAMテクノロジー
メモリバス・バンド幅　3.2GB/秒
●ソフト供給メディア
松下電器DVDテクノロジー
強化コピープロテクト技術採用

ゲームのために設計された専用CPUとビデオチップ そのスペックは次世代機のトップレベルをいく

5月12日に発表された、任天堂と松下電器の包括提携の話。これはアメリカで開催される世界最大のゲームショー“E3”を直前に控えた任天堂が、すでに次世代機を発表しているSCEや、日本国内でドリームキャストを発売しているSEGAに対抗するため、急きょ発表したというイメージが強い。

その証拠に今回の発表では、試作機はおろかデモ映像の公開は一切なし。プレイステーション2の発表会で見られたような、次世代機の凄さを見せつけるパフォーマンスも行われなかった。公表された次世代機の概要も極々わずかで、これだけでドルフィンの全貌をうかがうのは難しい。ここでは大幅な推測を交えて、分析していくことにする。

CPUはゲームに特化したカスタムチップ グラフィック能力が強化される

マシンの性能を大きく左右するCPUは、IBMがパソコン用に開発したPowerPCアーキテクチャーを、ドルフィン専用に拡張したカスタムプロセッサー。スマートなデザインが話題となったパーソナルコンピューターの“iMac”に利用されているCPUと兄弟、いや、従兄弟くらいの関係にあるものだと思っていい。

非常に高性能かつ高速なCPUを、ゲームのために設計しなおしたわけだ。パソコンのように汎用性を持たせる必要はないため、余分な機能を削ぎ落とし、かなりシェイプアップしたものになるだろう。ゲームに欠かせないグラフィックスの処理や、ポリゴン計算を高速に行うための、浮動小数点演算能力（複雑な計算をサクサク進める能力）などが強化がされるはずだ。

製造には0.18ミクロンの銅配線技術（やたらと細い線で回路を組む技術）と呼ばれる、IBMの最新テクノロジーが採用される。これまではアルミニウムで配線していたが、伝導率が高い銅を使うことで、CPUの小型化と低消費電力化がいっきょに図れるというわけだ。

配線を短くし、CPUとメモリー間で同時にやりとりできるデータ量を増やして並列処理を行うことで、処理速度は向上する。プレスリリースで、「現在計画されているどのゲーム機よりも処理が速く行われるように設計している」とIBMがコメントしているので、思いっきり期待したい。先日発表されたプレイステーション2のCPUより、高速なものになるだろう。

画面表示に関係するビデオチップは、任天堂とArtX社との共同設計。もちろんドルフィンのための専用設計だ。N64用のビデオチップをシリコングラフィックス社で開発していたスタッフが独立して設立した会社で、任天堂が出資している。製造はNECだ。

大容量のデータが記録できるDVD 読み出しはCDよりも高速

任天堂がN64用に開発してきたゲームの大半は、『ゼルダ』や『ポケモン』、『マリオ』など、ポリゴンを使った3D。当然のことながらドルフィンも、3Dの処理能力を重視した設計となるだろう。慣性の法則や重力場の影響などといった、複雑な数値計算が要求される物理法則のシミュレートも可能になる。

キャラクターや背景の表面に、いま以上に緻密なテクスチャーを貼りこむこともできるだろう。そうなったとき、これまでの概念を打ち破る新しいゲームが誕生することになるのだ。

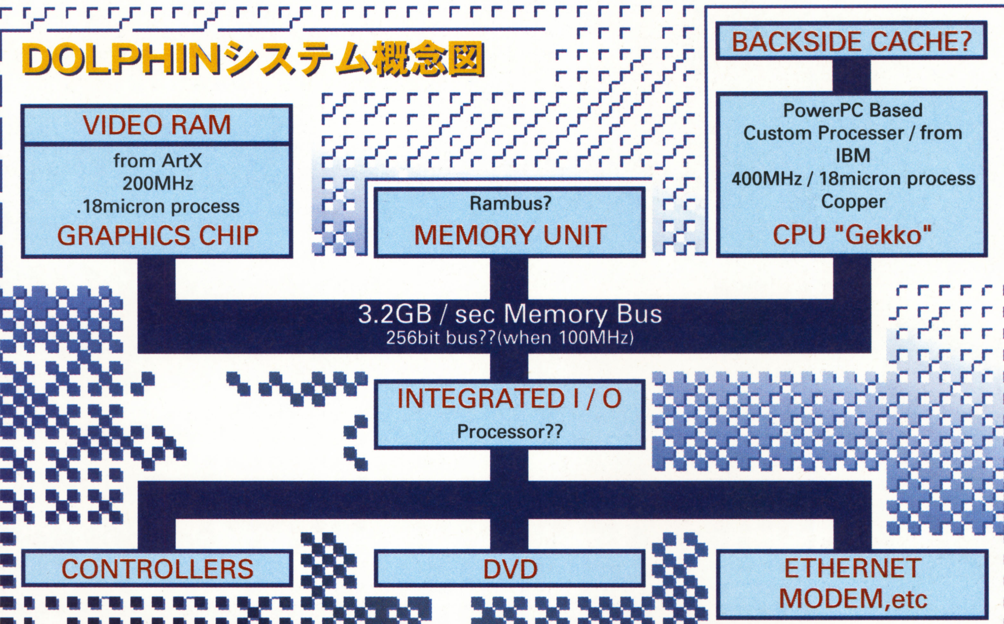
ゲームを供給するメディアは、松下電器が開発する著作権保護機能を強化したDVD-ROM。これは現在発表されているDVD-Videoなどのフォーマットとは互換性がない専用フォーマットであり、CD-ROMのように容易にコピーできないものだ。これまで任天堂はかたくなにROMカードリッジにこだわってきたが、ドルフィンで初めて大容量メディアを選択した。

DVDはROMカードリッジと比べて数百倍もの量のデータを保存できるため、ゲームのつくりかたが変わってくるかもしれない。また、ROMカートリッジよりも製造単価が安いため、ゲームの価格が安くなることも考えられるだろう。短期間でプレスできるため、発売直後に人気ソフトが品切れになるといった現在の状況も改善できるはずだ。

DVDは一般的に、CD-ROMよりもデータを高速に読み出せるメディアだ。ROMカートリッジに比べれば若干遅くなるとはいうものの、これまでのCD-ROMのゲーム機のように、読み込みの待ち時間にイライラさせられることもなくなるだろう。

そのほか、インターネットに接続するための通信機能なども、ドルフィンに搭載されるという。ただし、現時点でサウンドチップや入出力ポート、通信ポートなどの詳細は公表されていないため、ドルフィンにはまだまだ未知数な部分が多い。これらについては、次号以降の特集で徐々に明らかにしていきたい。

DOLPHINシステム概念図



PRESS RELEASE

IBM、ニンテンドウが10億ドルの技術契約

IBM 400MHz カッパープロセッサーが ニンテンドウの次のゲーム機にパワーを

カリフォルニア州ロサンゼルス（1999年5月12日）

IBMとニンテンドウは本日、「ドルフィン」と言うコードネームで呼ばれるニンテンドウの次のホームビデオゲーム機をサポートする為の複数年に亘る10億ドル規模の技術契約を発表した。

当該契約の一環として、IBMは業界をリードする同社の0.18マイクロンカッパーテクノロジーを特徴とするユニークな400MHzセントラルプロセッサーを設計、製造する。「ゲッコー（Gekko）」プロセッサーと呼ばれるこのチップは、IBM PowerPCアーキテクチャーの拡張仕様である。現行の、あるいは現在計画されているいずれの家庭用ビデオゲーム娯楽システムよりもパワフルになる様設計されており、プレーヤーに劇的に向上したグラフィックスと、よりリアリスティックなアクションが提供される。

ニンテンドウが目指す2000年のクリスマス商戦向け全世界発売をサポートすべく、当該プロセッサーは順調に開発中である。

今回発表の契約は、このカッパーベースのプロセッサー開発・製造が当初の目的だが、両者はIBM技術を他のニンテンドウ製品にも応用できないかについても、検討していく。現行の契約では、IBMがカッパープロセッサーを設計製造し、ニンテンドウに出荷することになるが、当該取り引き規模は10億ドルを超える可能性がある。

「1983年に発売した当社の最初の家庭用システム以来、ニンテンドウが約束してきたのはゲーム開発者達に業界をリードする技術を提供することで、プレーヤーの皆様に新たなゲーム体験をして頂くことです。」米国任天堂会長ハワードリンカーンは語る。「IBMの新しいカッパーベースのチップにより、この約束は今までに無かった規模で実現されます。我々は革命的結果を保証すべく長期の協力関係を約束したのです。」

現行のニンテンドウゲームシステム用チップ以上のパワーを実現する為にはニンテンドウが個別に要求する拡張機能を組込むことが必要で、複雑なシステム設計を可能にしてきたIBMの経験が発揮されることになる。例えば、オンチップメモリーの追加や、プロセッサーとゲームシステムの主要グラフィックスチップ間のより効率的なデータ処理が必要になる。



「ニンテンドウの様なお客様がより複雑なシステムを開発されるので、それらの動力源となるチップの複雑さも劇的に増しています。」IBMマイクロエレクトロニクスディビジョン（IBM Microelectronics Division）のゼネラルマネージャーであるジョン・ケリー（Dr. John Kelly）は言う。「このニーズを満たせる企業は多くはありません。当社は当社のお客様用にカスタム化されたソルーションを開発、提供する為に必要な技術と、設計の経験と、そして製造実績を有しています。

IBMの先端技術であるPowerPCベースカッパープロセッサーがニンテンドウの次のシステムにパワーを与えることで、ゲームソフト開発者は彼らがいつも思い描いてきた現実性や、感情的な一体感や、空想や、インタラクションを特徴とするゲーム設計が行なえる。

「ゲーム設計とは常に変化し続けるプロセスであり、これだけのスピードとシームレスなデータフローを有するこのチップを使うことで、我々は更に驚くようなゲームを作ることが可能になります。」N64用のメガヒットゲームであるゴールデンアイやバンジョーとカズーイのプロデューサーであるレアーリミテッド（Rare Ltd.）の共同マネジングディレクターであるクリス・スタンパー（Chris Stamper）は説明する。「新しいシステムが提供する成果に、お客様方も満足されることでしょう。」

「私は心の中でいつもゼルダの様なゲームがこんな風になったら良いなあと思い描いていましたが、N64によってそれを実現出来ました。」ニンテンドウの開発者であり、世界的に有名なゲームデザイナーである宮本茂は語る。「そして今、ゲッコープロセッサーにより、ゲームデザインは新たなレベルへと進み始めます。」

IBMのカッパープロセッサーはカリフォルニア州パロアルトに所在する先進3Dグラフィックス技術会社であるアートエックスインク（ArtX Inc.）が設計する革命的グラフィックスチップとペアーを組むことになる。ドクターウエイ・イエン（Dr. Wei Yen）会長の率いるアートエックスチームには、N64グラフィックスチップ開発チームのコアーメンバーが参加している。

「ニンテンドウの次のシステム開発に参加するパートナー達の顔ぶれは非常にエキサイティングなものです。」ドクターウエイ・イエンは言う。「ビデオゲーム分野におけるニンテンドウのノウハウとIBMが提供するカッパー技術に比肩されるものはないでしょう。」

カッパーベースのプロセッサーは1998年以来バーモント州バーリントンにあるIBMの大量製造施設で製造、出荷されているが、ニンテンドウゲームシステム用プロセッサーチップもそこで作られることになる。

日本、京都の任天堂（株）はインタラクティブエンターテイメントのクリエータとして世界中に知られている。今日まで、ニンテンドウは全世界で10億本以上のビデオゲームを売り、マリオやドンキーコングやゼルダの伝説やポケモンといった業界の代名詞を生み出してきた。ニンテンドウはハードウェアとソフトウェアの両方をマーケティングしているが、ハードにはニンテンドウ64、そして世界で最も良く売れているビデオゲームシステムであるゲームボーイといった人気のあるビデオゲームシステムがある。ワシントン州レドモンドの米国任天堂はその完全所有子会社の一社として、ニンテンドウの北米地域の活動拠点として機能している。

IBMマイクロエレクトロニクスは、世界一級の情報技術サプライヤーとしてのIBMの存在に大きく貢献している。IBMマイクロエレクトロニクスは最先端半導体技術、製品、パッケージング及びサービスを開発、製造、マーケティングしている。同部門の卓越した半導体技術は世界で最も著名な電子ブランドの数多くに採用されている。IBMマイクロエレクトロニクスの情報はhttp://www.chips.IBM.comにある。

（以上、日本IBMのホームページに掲載されたプレスリリースより転載）

DOLPHINの心臓部に迫る

ドルフィンの性能を決定する重要なファクターが
マシンの心臓部となるCPU。
その詳細に迫るためにも、開発を担当するIBM社に
インタビューをお願いした。
時期的なこともあって
まだまだ明かせない部分も多いようだが
現時点での事実は以下のとおり。
前ページに掲載したプレスリリースとともに
Gekkoの全貌が見えてくるだろうか。



IBMテクノロジー事業部
マイクロエレクトロニクス
広報宣伝担当部長
阿部賢治氏



IBMテクノロジー事業部
マイクロエレクトロニクス
ビジネス開発部部長
赤沼真一氏

Gekko（月光）と名づけられたDOLPHINの心臓部 IBMが誇るPowerPCアーキテクチャーの結晶だ

アメリカでのIBMの発表会では、Gekkoはプレイステーション2で採用されるCPUよりすごいという発言があったということですが、なにがどうすごいというのでしょうか。

赤沼：Gekkoに関しては、プレスアナウンス以上のことは残念ながら、まだ、何も言えません。 その範囲内で、単純に比較すれば、クロック周波数はGekkoのほうが高いですし、テクノロジーも進んでいるということだと思います。

Gekkoはどんな部分が強化された、どんな特徴を持ったCPUになるのでしょう？

赤沼：具体的には言えません。はっきりさせておきたいのは、パソコンで使われているPowerPC G3やG4CPUとGekkoはまったく別のものだということです。これは、任天堂のドルフィン向けに、PowerPCをカスタマイズしたものになります。PowerPCベースではありますが、G3やG4とは異なるCPUです。パソコンに必要な汎用の機能を省き、グラフィックス機能を強化するなど、ゲーム寄りのものにカスタマイズしています。0.18ミクロンの微細化技術で銅配線を使った、400メガヘルツのクロック周波数です。

PowerPCのアーキテクチャーをふまえつつ、任天堂の要求を満たすようにカスタマイズしていったCPUがGekkoということですね。ところで、Gekko（月光）というコードネームは、どういう経緯でつけられたのですか？

阿部：Moonlightとか Moonbeamという言葉を、日本語でなんて言うかと米国IBMマイクロエレクトロニクスのマーケティング･コミュニケーションの人間から聞かれたんですよ。「月光」だって返したんですが。そのほかにも、EastWind（東風）とか、Tyhoon（台風）とか、いろいろ候補があったんですが、結果的にGekkoになったようです。

はじめにMoonlightを口にしたのはだれですか？

阿部：わかりません。想像ですが、IBM、任天堂どちらかの両社の設計のスタッフから誰かが頼まれて、米国IBMの宣伝広報の人間をとおして聞いてきたんだと思います。

赤沼：もしかすると、任天堂さんのスタッフの方かもしれません。ずいぶん前からお話するときに、Gekkoという言葉で呼んでいましたから。

CPUはArtX、任天堂、IBMの3社がアメリカで開発

Gekkoを開発されるときに、CPU単体ではなく、ビデオチップがどうなるか、メモリーの扱いはどうなるかといった、システムの全体像をイメージしながらカスタマイズを進めていくわけですよね。

赤沼：もちろんです。まずシステム全体のアーキテクチャーを考えます。つぎにデータの処理と、データの転送をどうするかを考えた上で、じゃあPowerPCをどうカスタマイズしましょうかとなるわけです。そんな流れで開発を進めています。

それでは逆に、CPUを開発していく過程で、システム全体への変更点などをIBMから任天堂に提案するケースはあるんでしょうか？

赤沼：開発に3社が携わっているのはご存じですよね。ArtXさんと任天堂さんとIBMです。ですから、その3社でいろいろと決めていったわけです。

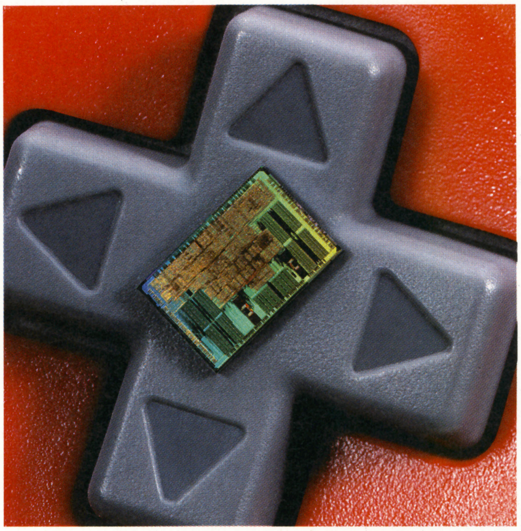
3社間で主導をにぎっているのはどこですか。

赤沼：システムの主導は任天堂さんで、それをブレークダウンしてArtXさんがアーキテクチャーに落としこみます。さらにその時点でIBMもCPUのほうでいろいろとご協力させて頂いているわけです。

そうしますと、CPUとビデオチップとの間のやりとりに関する取り決めは、ArtXが中心になってやっていたのでしょうか。

赤沼：そこまではちょっとわからないですね。





並列処理の概念
山のように積まれた仕事を、ひとりで順番に処理していくと時間は際限なくかかる（シングルプロセス）。同じ量の仕事でも何人かで処理すれば時間短縮（マルチプロセス・ピークスピード）になるが、誰かがサボっているとスピードアップは望めない（実行スピード）。誰にも均等に仕事を割り振るシステム作り（アーキテクチャー）が重要になってくる。

協力しあって開発していることは確かですけれども。

CPUチップの開発はアメリカで行っているのですか？

阿部：基本的にはそうです。IBMの最先端の半導体設計と製造の技術を結集して、これをサポートしています。

赤沼：一般的な話をさせていただきますと、CPUの処理スピードというのは、かなりのセンまで到達しています。つぎに、それぞれの処理を受け持つ演算装置の間で、どうやってデータ転送のスピードを上げるかという問題に直面していると思います。

仕様があきらかになりつつあるプレイステーション2の場合は、グラフィックエンジン自体にメモリーを搭載して、データのやりとりを速めるように設計されています。このことからもわかるように、現在はそれぞれの演算を処理するエンジン間のバンド幅（ある時間内にやりとりできるデータ量）をいかに高めるかが、一番重要なわけです。

Gekkoに関しても、同様のことが言えるというわけですね。

赤沼：そうですね。CPUの処理スピードを上げていったときに、どれだけデータの動きを追従させるか。それが一番の決め手となるわけです（上の図参照）。

Gekkoでも演算装置を並列に置いて処理をさせるように設計しています。それぞれ同時に演算させるので、理論上のピークスピードは速くなるわけです。ところが、実際にはその演算間でのデータのやりとりが発生しますから、いわゆる実効スピードをどこまでピークスピードに近づけられるかが問題になってくるわけです。プレスリリースに書かれているように、Gekkoではこの問題をかなりのレベルでクリアーできると思っています。

Gekkoのサンプルは今年の後半 DOLPHINの発売は来年のクリスマス

IBMのホームページに、N64のコントローラーの十字キーにシリコンチップを乗せた写真（上に掲載）があるのですが、これがGekkoのチップなのですか？

阿部：いいえ 。IBMホームページにあるグラフィックは、まったくのイメージです。

実際のサイズはこのくらいになるのですか？

阿部：具体的なことはまだ何も言えません。

赤沼：チップのサイズを公表すると、そこからシステムの切り分けでグラフィックスがどうなっているかといった、アーキテクチャーがわかってしまいます。ですので、現段階では申し上げられないんですよ。

任天堂の発表では、ドルフィンの発売が来年末予定とのことですが、CPUの開発状況はどの程度進んでいるのですか？

赤沼：サンプルが出荷されるタイミングは、プレスリリースでは今年の後半となっています。そこから開発状況を推理してください。量産は翌年になります。

用語解説

■**クロック周波数**：コンピューターの心臓部（CPU）がどのくらいの速さで動くかを決める、いわばペースメーカーのようなもの。この数値が大きければスピードが速くなる。Gekkoの400メガヘルツというのは、30万円以上するMacintoshの最高機種と同じ。

■**カスタマイズ**：ひとことで言ってしまえば特別仕様。パソコン用に考えられたCPUを、ゲーム機ドルフィンのために専用にあつらえなおすということ。

■**アーキテクチャー**：目的は同じでも、そこに至る過程はさまざま。よりスマートで、よりクレバーな方策を求めて決められた設計思想や基本仕様がアーキテクチャー。メーカーごとに思想が異なり、IBMのPowerPCと競いあっているのがインテルのPentiumシリーズだ。

■**ブレークダウン**：与えられた大まかな目標を、より具体的なものに噛み砕いていく作業。「カッコイイ3DのCGをグルグル動かしながら、弾との当たり判定をリアルタイムに処理する」ためには、どんな仕様にしたらいいかを決めるようなこと。

■**ピークスピード**：すべてのことがベストの状態で進んだときの速度。捕らぬタヌキの皮算用、机上の空論といった言葉と同義語になる可能性をつねにはらんでいる。

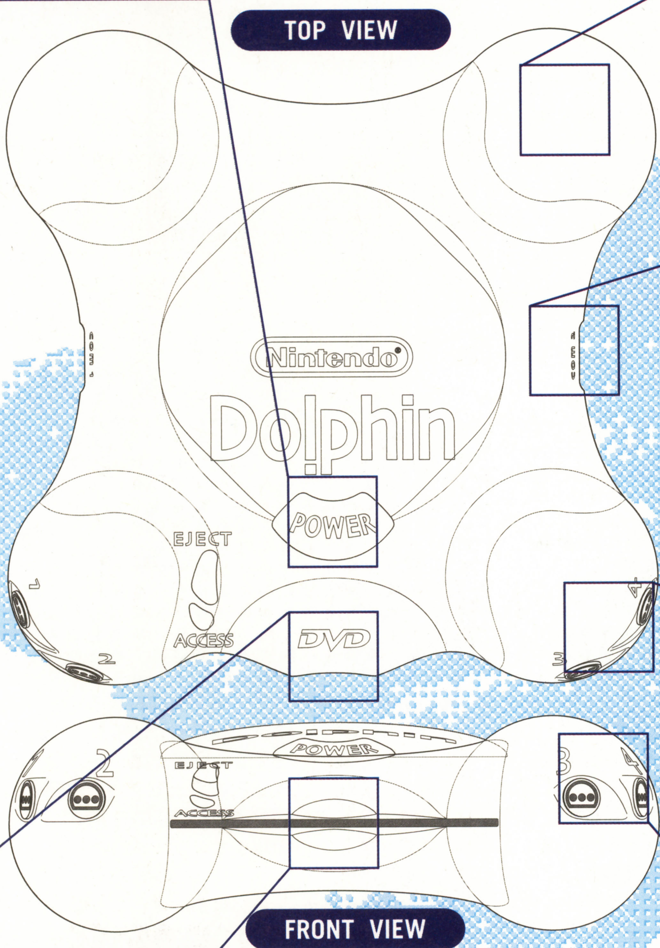
■**実効スピード**：で、実際にやってみたら、こうなりました～！　の速度。ピークスピードと実効スピードの差がないほど、アーキテクチャーが優れたCPUだということになる。

DOLPHINを予想する

光沢を持ったエナメルの質感、流れるようなシェイプ ドルフィンをイメージするとマシンはこうなる

パワースイッチ＆インジケーター

それ自体がうっすらと発光するパワースイッチ。押し間違えがないように、ボタンの形状は大きめで、そして押し込むストロークも長めのものを採用している。視覚的にも、電源のオン・オフが一目で確認できるようにとの配慮だ。開発コードがそのまま商品名になることを想定して、ドルフィンと任天堂のロゴを中央部にデザインしてみた。

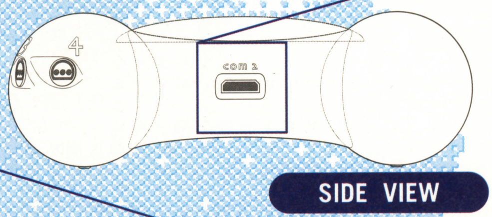


ACアダプター＆ヒートシンク

四隅の突起のうち、前面のふたつはコントローラーポートに割り振られるが、残るふたつは電源と、CPUから発生する熱を逃がすためのヒートシンクが内部に配置されている。DVDのピックアップ部とモーターがセットされる中央の突起とともに、5つの球をひとつにつなぎとめた曲面のシェイプが、ドルフィンというマシンを特徴づけている。

コミュニケーションポート

電話回線などを利用した通信機能を実現するため、コミュニケーションポートを標準で装備。インターネットへの接続や、電子メール、ネットワークゲームへの可能性が一気に開ける。ピカチュウが手紙を運ぶメーラーソフトや、ホームページのブラウジング（表示）ソフトなど、ぜひとも標準機能としてDVDで供給してほしいところだ。



コントローラーポート

マルチプレイゲームの楽しさを継承するために、N64同様コントローラーポートの数は4つ。プレイヤーが自由な姿勢でプレイできるよう、あえて赤外線ポートなどではなく、ケーブルでの接続を前提としてデザインした。接触不良などの弊害をなくすため、コネクターの形状も大型にして剛性感を高めている。このシッカリ感が任天堂ならでは。

DVDスロット＆アクセスランプ

本体前面に切られた、DVD-ROMを差し込むためのスリット。ディスクを半分くらいまで入れると、あとは自動的に吸い込まれ、正しくセットされるオートローディング方式を採用。マシン内部にゴミやホコリが入らないように、スリットには自動的に開閉するフタがつけられている。イジェクトボタンの下にあるのは、DVDのアクセスランプだ。



先月号の『任天堂・次世代機発表』の記事のなかで掲載した、編集部によるドルフィンのイメージ図。一見するとただのデザインスケッチに思われてしまうかもしれないが、それなりの考察にもとづいてつくられたものなのだ。今回の特集ではイメージ図をさらに発展させ、機能性を再検証してみた。

まず、全体のイメージのもととなったのは、ドルフィン（イルカ）という言葉。ヌメっとした光沢を放つイルカの皮膚の質感と、泳ぐために特化した流線型のシェイプがすべてのベース。曲線を巧みに組み合わせたデザインができあがった。

任天堂が発売するマシンであるからには、メカとしての機能美よりも、オモチャとしての信頼性を優先させるはず。子供たちが使うことを考えボタンは大きく、コネクターも強固なものを採用。上にモノを積み重ねてマシンが壊れることを防ぐため、また飲み物などを置いて本体に水がかかることを防ぐため、フラットな面はあえてなくしている。

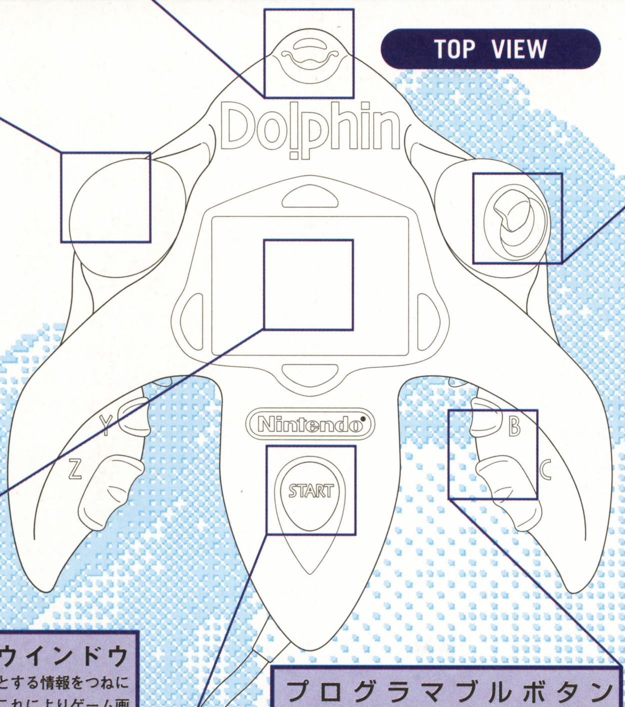
ナビゲーションウインドウが創造する新しいゲームの可能性

コントローラーで注目してほしいのが、ナビゲーションウインドウと名付けたカラーの液晶パネル。モニター画面に表示されるゲーム空間と、プレイヤーにとって必要となる情報を完全に分離することで、ゲームの流れを断ち切ることなくナビゲーションが受けられるようになる。プレイヤーのステータスやマップを手元のウインドウで確認しながら、延々とモニター画面に映し出されるゲーム空間をさまようことが可能になるだろうし、『ゼルダの伝説』のよう

4Dマウス
ファミコンから受け継がれてきた伝統の十字キーをやめ、より自由な操作を可能にする4Dマウスを採用。3Dスティックと組み合わせることで、立体の表面を裏返すようなことが可能になるのだ。対をなす3Dスティックと外形寸法を揃え、利き手に応じて左右のユニットを入れ替えるという荒ワザも可能になった。左利きにとっての福音であろう。

音声認識デバイス
プレイヤーのメッセージを変換し、ゲームに伝える音声認識機能。N64の『ピカチュウげんきでちゅう』で開発されたデバイスを小型化し、コントローラーに埋めこんだ。物理的なボタンでのオン・オフに加え、音声でのコントロールがドルフィンの標準インターフェイスになっていくだろう。警告音を鳴らすスピーカーとしても機能する。

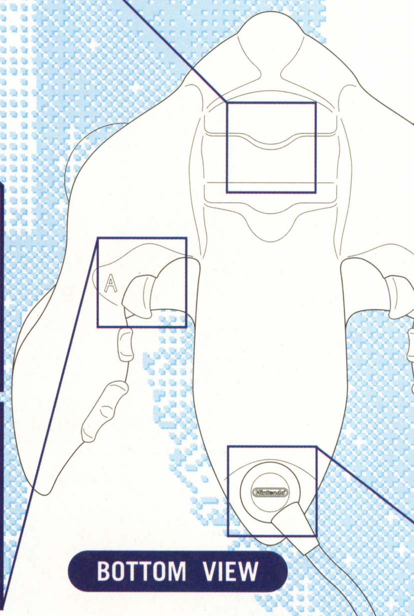
3Dスティック
N64の3Dスティックを発展させ、より自然な操作感を実現するために全体をボール状のスティックに変更した。傾ける角度に応じて入力される数値が変化するアナログ感覚はそのまま。けれども操作中に親指をグッと押し込み3Dスティックをロックさせることで、上下左右方向だけの入力を可能にする十字キー的な役割をはたすこともできる。



GBスロット
N64のGBパックのようなオプションを使用せず、ゲームボーイのカセットをコントローラー内部に収めるGBスロット。上面につけられたナビゲーションウィンドウがそのままGBの液晶画面にとってかわり、コントローラー単体でのゲームプレイが可能になる。書き込み可能なカートリッジを使えば、メモリーパックの代用も可能になる。

ナビゲーションウインドウ
ゲーム中にプレイヤーが必要とする情報をつねに表示するためのウインドウ。これによりゲーム画面はゲーム世界だけを映し出す鏡となる。バックライトつきのカラー液晶なので、視認性に問題はなし。上下左右につけられたインジケーターランプとともにナビゲーション役として機能する。単体ではゲームボーイの画面としても使用できる。

プログラマブルボタン
ソフトウェアが自由に機能を割り振ることのできるボタン。グリップを握ったときに、自然と右手の中指がBボタン、薬指と小指がCボタンに。左手の中指がYボタン、薬指と小指がZボタンに触れるようにデザインされている。誤動作をなくすため、ボタンのストロークは短く、クリック感はかなり固めに設定されている。強く握る必要がある。



スタートボタン
ゲームのはじめにしか触れることのないスタートボタンは、センターに配置した。一見するとモタっとした印象を受ける中央部だが、その内部にはコントローラー単体でゲームボーイカラーとして機能させるための、リチウム電池が内蔵されている。また、N64ではオプションだった振動ユニットも、はじめから組み込まれることになった。

決定&キャンセルボタン
ゲームを進めるうえで、一般的に使用する頻度の高い決定（A）ボタンと、キャンセル（B）ボタンをコントローラーの背面に配置した。それぞれ左右の人差し指で操作することになる。ボタン形状は指が引っ掛かりやすいようにトリガー（引き金）状になっており、操作感覚は比較的軽めに設定されている。指先ではじくようにして操作する。

ケーブルコネクター
ドルフィン本体とコントローラーを結ぶケーブルは、着脱できるように設計された。本体と結ばれた状態では、さまざまな信号のほかナビゲーションウインドウ用の電源も供給。コントローラーに内蔵されたリチウム電池を自動的に充電する。体の前にかかげ持つプレイスタイルから、コネクター部分はコントローラーの下部に設定している。

なゲームで、キャラクターの背後や左右の情景をこのウインドウに表示するなんて使いかたも考えられる。

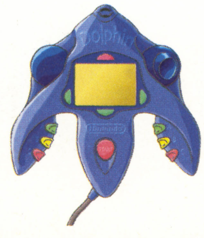
N64で考えられた『GBパック』の概念は、ナビゲーションウインドウで完成の域に達した。コントローラーの背面にGBカセットを差すためのスロットを標準装備し、コントローラー単体がゲームボーイカラーとしても機能する。自宅ではドルフィンとリンクさせてプレイし、外へ遊びにいくときにケーブルをはずせば、コントローラーがそのままゲームボーイになるというわけだ。

中央部にリチウム電池が内蔵され、ドルフィンとつながった状態で自動的にフル充電。本体から切り離した状態でも、20時間程度の連続使用が可能になった。この中央部には、コントローラーの振動ユニットも収められている。

さらに3Dスティックに4Dマウスを追加することで、N64では考えられなかった空間の処理が可能になるはずだ。対象となる物体に3Dスティックで接近していき、視点が表面に重なる瞬間に4Dマウスを操作。バナナの皮をむくように、立体物の表面をベロンとはがし、表と裏をひっくり返してしまうような処理が、新しいゲームを生み出すだろう。

各部の詳細は、図面につけられた注釈を読んでほしい。もちろん、これはあくまでも編集部が独自に予測したものであって、実際に発売される製品とは似ても似つかないものかもしれない。けれども、ドルフィンというマシンに秘められた可能性は、感じてもらえることだろう。

＊このページに掲載した図と注釈は、『ドルフィン』のコードネームから編集部が独自にイメージしたものです。



次世代機を巡る緊急座談会

業界通のふたりと、ユーザー代表の本誌編集長が、ドルフィン、かくあってほしいという願いを語り合った

東京・ロスに衝撃を与えたDVD採用の理由を裏読みする

――まずは、今回のニュースを聞かれたときの感想からお願いします。

渡辺　いや、驚きましたね。E3(※1)に行こうと思った矢先に話が飛び込んできて、飛行機に乗るのをあきらめて記者会見に走りました。

――まったく寝耳に水、だったわけですね。

渡辺　任天堂はこれまで、『ゼルダ』、『マリオ』シリーズに見られるように、確固たる方向性があってそれですべてうまくいっていたところがあるじゃないですか。ROMカートリッジならではのよさをちゃんと作品で提示してきていましたし、N64でまだまだがんばる、これから64DDが出て可能性がさらに広がる、と思っていましたから。

平林　最初に聞いたのは、E3のためにロスに着いた直後の携帯電話です。それまでにも新ハードの動きはもれ聞いていましたから、タイミングとしてはE3で何らかの発表があるだろうとは予想していました。ただ、松下と提携ということは想像もしていませんでしたね。

――編集長もロサンゼルスで第一報を聞いたんですよね。

田原　そうそう。純粋に驚きましたね。まだまだN64で大丈夫だと思っていたし、まず発売が延び延びになっている64DDのことケリつけてくれよっていう気持ちがあって。いきなりそれをすっ飛ばしてDVDマシン、って聞かされたときに、N64ユーザーとして、ちょっとカーッとなったというのがね、第一印象というか最初の正直な感想でした。

――今回の最大のポイントは、DVDの採用だと思うんですが、それについてはいかがですか？

田原　ユーザーの気持ちで言うと、任天堂のマシンはROMカートリッジであるからこそ尊いという思想があるんですよ。まず扱いやすいし、何より速いと。クリエーターも、ROMカートリッジだからこそ、っていつも言ってきた。まぁDVDになっても読み込みの速さに限れば、ハードの中にRAM(※2)をどれだけ積むかという問題だと思うんですけれども。それである程度は解消されてしまうだろうし、解消してほしいんですけれどね。

渡辺　RAMについて言えば、今回IBMと組んだことによって、巨大なRAMを安い値段で組み込める可能性があるんですよ。ところでPS2のRAMって何メガの予定でした？

――32メガです。

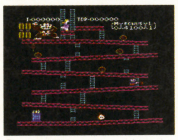
渡辺　それの何倍ものRAMを積むこともできる。そして、ROMカートリッジと同じ操作系を実現できる、っていうことを見切ってDVDを採用した可能性は、IBMと組んだところからも十分ありえる話です。作る側もやりやすいし、ユーザーにとっても非常によいことですね。いつもPSやDCをやっててたまにN64やると、ROMカートリッジならではの気持ちよさに愕然とするじゃないですか。だから、ビジネス的な発想ではなくて、ソフトウェア的な発想としてDVDを選んだと信じたいですね。

平林　ROMカートリッジの優秀さというのは、

(※1)E3
アメリカで毎年行われる、世界最大のゲーム展示会。今年はロサンゼルスで5月13日から3日間開催された(28ページ参照)。

(※2)RAM
Random Access Memory の頭文字。ゲームのプログラムは、ハードの中にあるこのメモリーにいったん読み込まれてから処理される。これが大きければ処理速度は速くなる。

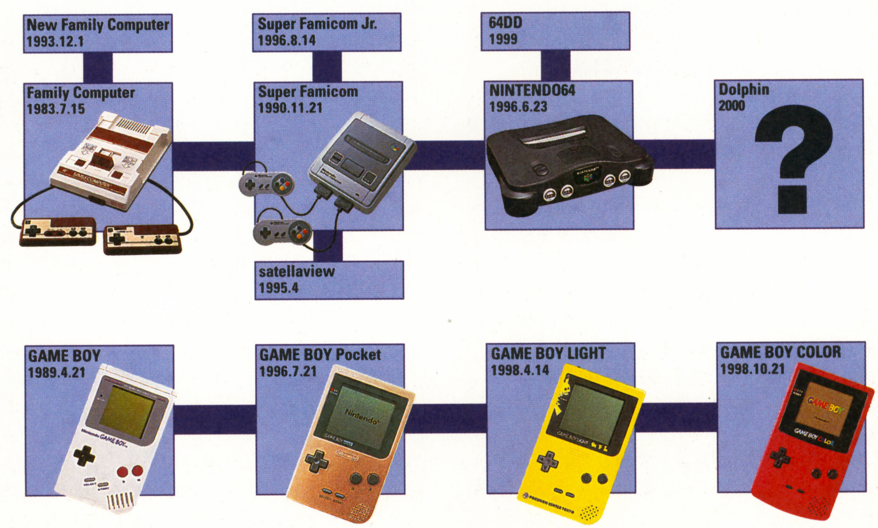
(※3)ドンキーコング
ファミコンと同時に発売された、任天堂のアーケード移植ソフト。このときのライバル役は、まだ名前もなかった"マリオ"である。



(※4)ファイナルファンタジーIII
独特の物語世界と斬新なシステムで人気となった、RPGシリーズ第三弾。制作はスクウェア。IV以降はスーパーファミコンに、さらにVII以降はPSにその舞台を移した。



任天堂のハードの変遷



ゲーム商品マーケットが成熟し広がっていく中で、もっと“拡張”ということを考えなければならなくなった



平林久和（ひらばやし・ひさかず）
ゲームアナリスト。「日経01」、「週刊現代」などに業界動向についてのコラムを鋭い視点で連載する、ゲーム業界きっての論客。著書に「ゲーム業界就職読本」、「ゲームの大學」（共著）などがある。
ファーストTVゲーム体験：ポン（アーケード）
ベスト3TVゲーム：ウィザードリィI（ファミコン）
ダービースタリオンシリーズ（ファミコン、スーパーファミコン、PS）
R-タイプ（アーケード）

速いっていうこともさることながら、じつはあれはソフトであると同時にハードでもあるという側面があると思います。つまり、ファミコン初期の『ドンキーコング』(※3)と、後期の『ファイナルファンタジーIII』(※4)を比べると、ハードは同じファミコンだけど、ROMカートリッジの中の基板が進歩することによって画像も音もはるかにきれいになっている。だから、ファミコンは7年8年ものあいだ、現役でいられたと思うんです。

――ではなぜ、N64発売から3年でROMカートリッジをやめたんでしょうか

平林　それは、ゲーム商品マーケットが成熟し広がっていくなかで、もっと“拡張”ということを考えなければならなくなったからでしょう。もう、基板の中に新しい機能をつけることは、コスト的にも容量的にも能力的にも形状的にも、限界に来ていると思うんですよ。PS2がUSB(※5)接続とかって言ってるときに、つぎもROMカートリッジじゃあ……と思っていたんで、むしろDVDと聞いて納得しましたね。

渡辺　書き込みって、できるようになるんでしょうか？

平林　そのあたり、あいまいですね。家電に限っても、松下電器と、ソニーのあいだで書き込みDVDの規格が統一されていないんです。

――ビデオのβとVHS戦争再び、みたいですね。

弱小ソフトメーカー切り捨て？ クリエーターの評価はどうか

――ソフトを作るメーカーの動きは、どうでしょうか？

田原　今回の発表では、現在任天堂のほかに開発を行っているのは、『バンジョーとカズーイの大冒険』(※6)のレア社と、レトロ社だけですよね。まぁ、これはまだ開発機材がないし、サポートも当然しなければいけない。守秘の問題もある、という任天堂のコメントを額面どおりに受け取っていいんではないかと思っているんだけれど。

――でも、新規参入メーカーにしてみれば、作らせてほしいと手は挙げづらいですよね、やっぱり。

渡辺　それはPS2も同じですよ。このあいだの発表会でデモンストレーションをしたスクウェアやナムコなどの映像を見ると、作り手が絞り込まれている印象があるじゃないですか。何百人規模の制作体制が組める大手メーカーじゃないと参入は難しい、みたいな。

――PS2の発表会のとき、下位互換(※7)っていうアナウンスに、クリエーターから一斉に拍手がわきましたね。

渡辺　あれもね、古いPSで作ってもいい、っていう非常にネガティブな拍手ですよね。

――積極的に評価したわけではない、と。

渡辺　“こんなにすごいマシンですよ”っていうのが、“こんなに難しいマシンですよ”っていうのにイコールになってしまっている。

平林　あるいは、“こんなにお金かかるマシンですよ”っていう印象を与えてしまう。だから任天堂にもソニーにもセガにも、まとめて言っちゃいますけれど、商売のしかたっていうのが、ライセンスを与えて得する、っていう昔の考えかたでしかない。広く募るっていう考えかたが、3社ともないですね。これはもう、ハッキリそう思います。

――渡辺さんのおつき合いがある、クリエーターの皆さんの反応はいかがですか？

渡辺　僕のつき合っているクリエーターさんていうのは、専門的なゴリゴリのマニアックな人たちよりも一般的なライトユーザー狙いの人たちのほうが多いんですよ。世間に広くアピールしたいっていうエモーションのある。で、彼らからすると、また普及率ゼロから始めるっていうだけで、辛い。エンジニア的なクリエーティビティーとして、ハイスペックで作りたいっていう気持ちはありますけれど。

――平林さんの知り合いのクリエーターさんはどうですか？

平林　僕の聞く限り、評判悪いんじゃあないですか？　うん。好感持って、これはすごいって言っている人間はひとりもいません。あ、E3で任天堂の宮本さんにうかがったら、「すごいで」っておっしゃってましたけど（笑）。だって、スペックだけ聞いて、あぁ、これで作りたい、って思う人間いないもん。

――編集長の知り合いのクリエーターや、マスコミの反応は？

田原　誰も知らないからね、現物は。やっぱり宮本さんだけだと思うんですよ、会った人の中である程度わかっている人っていうのは。単純な理屈として、より排気量のでかいクルマのほうがいろんなことができるよね、とはみんな思っているけれど、排気量がでかくても、その分運転がしずらかったりしたら困るだろうし。

渡辺　見えないですからね、具体的に。16ビットが32ビットになったとき、PSやSSが出てきたときとは違うんですよ。つまり、ゲームが2Dから3Dになって、アーケードで『バーチャファイター』(※8)や『リッジレーサー』(※9)が盛り上がって、こんなすごいゲームがありえたのかってみんな気がついた。ユーザーは家庭で遊びたいって強く思い、クリエーターもこんなゲーム作りたいって強く思っていた。そういうような、なんかわきかえる感じが、ドルフィンにしてもPS2にしても、ない。つぎに作りたいもののイメージがハードのスペックの進化にともなってない気がします。

(※5) USB
拡張用入出力の規格。パソコンのiMacなどで使われおり、ハードディスク、フロッピーディスク、CD-ROMドライブなどを、つぎつぎと接続できる。

(※6) バンジョーとカズーイの大冒険
レア社製作のN64用アクションゲーム。熊のバンジョーと鳥のカズーイを、多彩なアクションで操作する。



(※7) 下位互換
つまり、現在のPS用に発売されたソフトも、すべてPS2で動く、という意味。

(※8) バーチャファイター
セガ制作の3D対戦格闘ゲーム。アーケードで大ブレイクし、SSのキラータイトルとして同時発売された（写真はSS版）。



(※9) リッジレーサー
ナムコ制作の3Dレースゲーム。アーケードからPSに移植された。当時は、3Dポリゴンゲームが大ブームだった（写真はPS版）。



自転車(操業)の車輪が観覧車ぐらいになっちゃって、今回さらにでっかくなるんだったらもう先はないなと



田原誠司(たはら・せいじ)
ファミ通64+編集長。週刊ファミ通編集委員であり、クロスレビュアーのひとりでもある。「ゲームの楽しさは、コントローラーより"こっち側"にある」が、持論。
ファーストTVゲーム体験:ポン(アーケード)
ベスト3TVゲーム:ダンジョンマスター(PC、スーパーファミコン)
ゼルダの伝説〜時のオカリナ(N64)
スターラスター(ファミコン)

(※10)竹田玄洋(たけだ・げんよう)
任天堂開発第3部部長。N64、ドルフィンのハードの設計プロジェクトリーダー。

(※11)荒川實(あらかわ・みのる)
ニンテンドウ・オブ・アメリカ代表取締役社長。1980年にハワード・リンカーン(現会長)とともにNOAを設立。SNES(スーパーファミコン)、N64をアメリカで成功させ、崩壊していた家庭用ゲーム市場を蘇らせた。



(※12)インディペンデント
自主制作。大手ソフトメーカー傘下に入らず、独自に制作、ときには流通までもを行うこと。

(※13)フォトショップ
写真などの画像データを加工するパソコン用ソフト。

(※14)ワード
マイクロソフト社の、パソコン用ワープロソフト。

(※15)ネットスケープ
インターネットのホームページを閲覧するためのソフト。

「テーマは文系マシン」と設計者 期待のソフトはなにか

平林　やっぱり、人の心に火をつけるには、いまはどこにもないんだけれどあなたが作るかもしれない、っていう、"シンボル"を建ててあげることしかないでしょう。だから、大手ソフトメーカーがどのハードに参入するか、みたいな限られたパイの奪い合い競争をやっている場合ではない。新しい才能はいないわけじゃなくて、仕事でフランス行ったり、韓国行ったりアメリカ行ったりすると、本当は、任天堂、セガ、ソニーとつき合いたいけれど電話番号知らない、っていう理由でパソコンゲームを作っているクリエーターがいっぱいいるんです。そのこと、2年前のE3で竹田さん(※10)に話したことがあります。

――ドルフィンを設計されている任天堂の竹田さんですね。

平林　そうです。で、彼が「このとめどもない流れを僕らは考えなければならない」って言って、つぎのマシンのテーマを、"文系マシン"って僕におっしゃったんですよ。つまり、理科系のバリバリのプログラマーじゃないと扱えないマシンじゃなくて、文系の人間でもゲーム作りに参加できる、間口の広いマシンがつぎのテーマかもしれないって。竹田さんが"文系マシン"という言葉を撤回しないでいてくれるのなら、僕はドルフィン、好きになるでしょうね。

渡辺　クリエーター重視の言葉ですよね。

田原　同じようなことを、E3で、NOAの荒川社長(※11)も話してて前号にも掲載したんですが、荒川さんがドルフィンの開発チームにソフトの作りやすさを聞いたら、「DCがこれくらい(膝のあたりを指す)、ドルフィンはこのへん(頭の上を指す)」と言ってました、と。

――はるかに作りやすい、というわけですね。

田原　PS2と比べたら、と聞くと、「負けないと思います」と。それがどこまで文系なのか、理系文系意識しない人まで含めた、ソフト開発に参入しやすいマシンなのか、っていうのが、ものすごく大事だと思うんですよ。ファミコンからN64まで、ソフト制作はますます難しく、投資金額もデカくなっている。昔は自転車操業ぐらいの規模で走っていればよかったものが、自転車の車輪が観覧車ぐらいになっちゃって、それでも回っていればいいけれども、倒れたら周りにいるもの全部含めて本当に壊滅させちゃうくらいになってきた。だから、今回さらにでっかくなるんだったらもう先はないなと不安だったんですが……いまのお話で少しだけホッとしました。

――話を聞いていると、プロモーションには難があるけれど、ハード的にはかなり期待できそうですね。いったいどんなソフトが生まれて来ると予想、あるいは期待されますか?

渡辺　最初の1、2年はどうしても大手メーカーが中心になるでしょう。だけど、絶対にそれでは固まらない。3人ぐらいのチームがインディペンデント(※12)にとんでもないもの作ったりとか、あと、パソコンでCG作っているアーティストとかの作品が100万本ヒットになるとか、いままでゲームに関係ないような、マンガ家さんとか映画監督とか、あるいは大学の研究室の研究員とかが作っちゃったりとかいう可能性はありますね。

田原　ふつうに考えればすごく頭のいいCPUを積んで、大容量になって、水の表現だってもっとできるようになるんだから、『ウェーブレースドルフィン』とかっていうのがありそうだけれども、あえて夢としては、ROMカートリッジと比べたら圧倒的に安く速く作れるところを強調したものがほしいですね。たとえばいまのローソンにある、ニンテンドウパワーの発展版みたいな書き換えができる可能性もあるわけだし、大作主義じゃない方向へ思い切った進路をとってほしいなぁ。

平林　本当に世界の若き無名のクリエーターにドルフィンを解放してほしいですね。で、ネットワークで彼らの作品をフリーウェア登録して、それを遊んでみたい。ユーザーは無料でダウンロードして、遊び放題、作り放題みたいな。

渡辺　これからハードメーカーは、任天堂を含めて配給会社みたいな役割、クリエーターをサポートする役割を担うような方向に転換していくような気がしますね。希望的観測も含めて。

――では、そのドルフィンのソフト第1弾は何でしょうか?　純粋な予想でけっこうですが。

平林　ベタで予想すると、宮本さんが同時発売で作るじゃないですか。この際だから、賭けましょうか?　僕は、『ゼルダforドルフィン』の気がする。いままで『マリオ』、『マリオ』だったじゃないですか。けど、今回は『ゼルダ』にチップを張るな。

渡辺　僕は、宮本さんの新シリーズ第一弾。

平林　あるあるある。そうそうそう。そうあってほしいですけどね。

渡辺　宮本さんが若いんで、それがいちばんあり得るというよりも、嬉しいかなと。

田原　おもいっきり倍率の高いところで、『マリオアーティストforドルフィン』。DDの『マリオアーティスト』を進化させるようなソフトだといいですね。

ドルフィンへの熱い期待 新しいインタラクティブプレイヤーへ

――では、最後に、この際なので、妄想アリアリでドルフィンにこうなってほしい、というお話をお願いします。

平林　ゲーム機だとかデジタル家電だとか語ら

“プレイ”という言葉の意味が“遊ぶ”だけではなくて、“演じる”とか“演奏する”とかいうのも含めてのものになる



渡辺浩弐（わらなべ・こうじ）
作家、評論家。クリエーター集団・GTV代表。「SPA!」ほかテレビ、雑誌などで、ゲーム評論、ハイテクカルチャーを紹介。「週刊ファミ通」では短編SFを連載中。著書は「2000年のゲームキッズ」「アンドロメディア」ほか多数。
ファーストTVゲーム体験：ブロック崩し（アーケード）
ベスト3TVゲーム：ダンスダンスレボリューション（アーケード、PS）
ナイトムーブ（ファミコンディスクシステム）
ドラゴンクエストII（ファミコン）

れているドルフィンだけど、触るだけで勝手に遊べる“道具”になれば、勝ちじゃないですか。何十時間遊べるソフトが何タイトルあるとかではなくて、そこにあったら勝手に遊べる物。そういうことが可能なのが、本来のデジタル家電じゃないですか。

——それでは、具体的には何が遊べるようになるとお考えですか？

平林　たとえば、鬼のように楽しいフォトショップ（※13）で家族の写真をCGで加工する。たとえば鬼のように楽しいワード（※14）で、渡辺さんの小説を読んだり、自分で書いてみたりする。それで、それらを、鬼のように楽しいネットスケープ（※15）で、世界中の人に見てもらう。しかも、それらはメーカーが開発費をかけて作るのでなくて、遊んでいるうちにどんどん自動制作されていくわけです。非常にわかりやすい例で言うと、『ドゥーム』（※16）や『クェーク』って、メーカーはエンジン（基本システム）ぐらいしか作らなかったわけですよ。で、“マップコンストラクションキット”さえ提供すれば、世界中のプレイヤーが、自分で楽しんで作ったマップを、ネット上にアップロードするわけ。こういうふうに、楽しみがどんどん自動増殖していくっていうしかけを入れてほしいですね。

——周辺機器がたくさん必要ですね。

平林　そう。だから、ソニーはせっかくUSBって言っているんだから、ぜひ任天堂もそれを採用してほしい。デジカメやマイクやスキャナー、MOなどの記憶媒体、パソコンとも、ほかのゲーム機ともつなげるのって、幸せな感じがしますよね。で、GBの次世代機って噂、あるじゃないですか。32ビットって言われていますけれど、これとドルフィンの接続もリクエストに入れておきましょう。

田原　似た感じの答えになるんですけれども、いま家にゲーム機のコントローラーは、N64と、PS、DC、スーパーファミコン、ファミコンがあるんです。で、リモコンは、テレビ、ケーブルテレビ、スカイパーフェクTV、ビデオ、エアコン、と、だいたいこのくらいある。これらを、この一個のコントローラーでやりたいって思わせるコントローラーがほしい。ドルフィンでいちばん期待しているのは、コントローラーなんですよ、僕は。具体的なビジョンが何もなくて期待しているだけなんですけれどもね。

平林　PS2って、いまのPSとコントローラー共有ですって？

渡辺　その可能性もあるでしょうね。

平林　もし本当にそうなら、ちょっと悲しいですね。コントローラーは進化してほしいから。

——では、渡辺さんは？

渡辺　平林さんのお話にもあった、遊ぶことと作ることの境界線があいまいになっていく気がしますね。遊びながら何かを作ってしまって、作ったものをどこかの誰かがまた遊ぶ、ということに、いちばん可能性を感じています。いまできることで言えば、たとえばポケモンでモンスターを捕まえて育てて交換しあうでもいいし、プリクラのまえでおしゃれして写真を撮るでもいい。あるいは『パラッパラッパー』（※17）や『ウンジャマラミー』（※18）で、うまくボタンが押せたら、自分が歌ったり演奏しているような気持ちになるのもそのひとつでしょう。

——“遊び”と“クリエイティブ”と“コミュニケーション”の区別が、どんどんなくなっていくわけですか？

渡辺　ええ。ゲームが、コミュニケーションだとか映画とか音楽とかを飲み込んでいく可能性っていうのは感じますね。やっぱり座って、目をつぶって音楽じっと聴くよりも、踊りながら聴いたほうが正しい音楽の聴きかただという気がします。映画だって暗闇の中で共通体験するっていう観かたもあるけど、家庭で観るんだったら何か自分も映像に触りながら観てみたい。そういったやりかたっていうのが新しくできてくると思うんですよ。

——それはすごく、いままでのゲームに持たれているイメージとかけ離れて、健康的ですね。

渡辺　そういう融合のようなものがどんどん加速していくとおもしろいですね。ツールとゲームの境界線とか、楽器とゲームの境界線とかがあいまいになっていく。あるいは映画を観ているんだけれども自分なりの観かたをしていくと自分の作品になってしまったりとか、そういう作品の概念みたいなものが、インタラクティブプレイヤーをとおして変わっていく気がします。“プレイ”という言葉の意味が“遊ぶ”だけではなくて、“演じる”とか“演奏する”とかいうのも含めてのものになる。ドルフィンが、そういう端末になると、おもしろいですね。

——発売まであと一年半ありますが、まだまだ目が離せそうもありませんね。

平林　僕、ドルフィンの話っておもしろいから大好きですよ。非常に不謹慎なこと言うと、“火事と喧嘩が江戸の華”なら、“次世代機戦争はゲーム業界の華”でしょう。ドルフィン用のIBMのチップ開発費が10億ドル、PS2の九州の工場が1200億円。もう、桁が違うんですよ。でっかい喧嘩が始まるんだから、極めてヤジ馬的にやれやれこの喧嘩って楽しめばいいんで。かえって、ユーザー不在だとか、クリエーターの意向を無視しているとかって言うふうにめくじらたてないで、あおりながら見守るメディアのスタイルが、ある意味でアリなのかなって思いますね。

（1999年6月10日アスキーにて収録／構成：編集部）

（※16）ドゥーム
入り組んだ迷路でモンスターを打ちまくる、3Dアクションシューティングゲーム。ネットワーク対戦が特長で、パソコン用で発売され、スーパーファミコン、PS、SS、N64にも移植された（写真はPS版）。『クェーク』は、より高度に進化した、ドゥーム。



（※17）パラッパラッパー
PS用のリズムアクションゲーム。タイミングよくコントローラーのボタンを押すことで、得点が上がる。

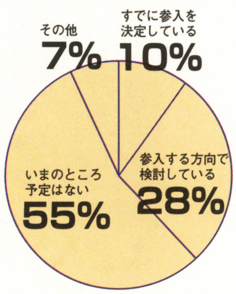


（※18）ウンジャマラミー
パラッパラッパーの続編。ギターを弾く、羊の女の子が主人公。

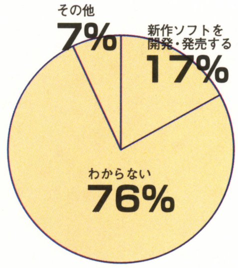


DOLPHINは買いか!?

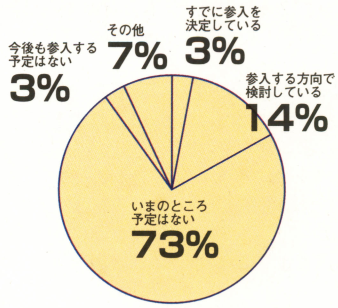
各ソフトハウスのドルフィンへの参入予定をまとめてみる



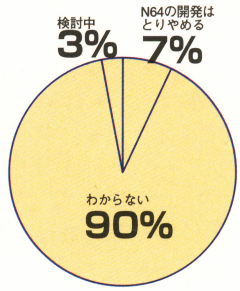
ドルフィンのソフト開発に
参入する予定はありますか?



ドルフィンの発売後もN64の
ソフトを開発する予定ですか?



64DDのソフト開発に
参入する予定はありますか?

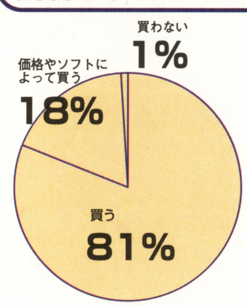


ドルフィンの発売後も64DDの
ソフトを開発する予定ですか?

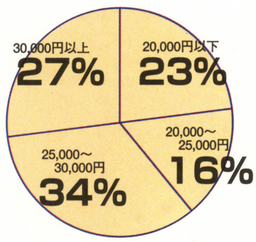
N64やGBのソフトを開発しているメーカーを中心に30社ほど、ドルフィンへの対応を聞いた結果が上のグラフ。大まかな仕様が発表された直後であるにもかかわらず、開発への意欲を見せている会社が4割近くあることは特筆しておきたい。「DVDというメディアについては期待が持てる(イマジニア・堀切さん)」や、「新しいハードウェアは、ソフトウェアの開発上の制約をなくしてくれるので、新しい遊びを作るための"良い武器"となる(ハル研究所・石田さん)」といった、力強いコメントも寄せられた。

業界関係者からソフトハウスに本誌の読者まで。新機種ドルフィンによせる期待と不安と不満と希望

読者がドルフィンに寄せる期待は予想をはるかに超えた



ドルフィンが発売されたら
買いますか?



本体価格がいくらだったら
買いますか?

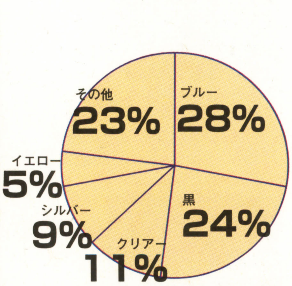
ゼルダの伝説	16%
マリオシリーズ	12%
ドラゴンクエスト	12%
ファイナルファンタジー	7%
ポケットモンスター	6%
F-ZERO	6%
バイオハザード	5%
ファイアーエムブレム	5%
スターフォックス	5%
オウガバトル	4%

移植してほしい
ソフトはありますか?

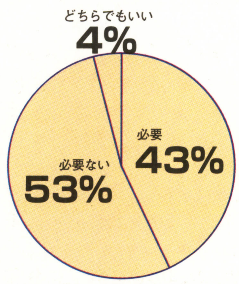
エニックス	14%
コナミ	13%
ナムコ	13%
カプコン	12%
スクウェア	10%
チュンソフト	6%
クエスト	5%
アスキー	3%
タイトー	3%
パック イン ソフト	2%

参入してほしい
メーカーを教えてください

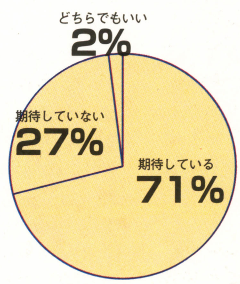
戻ってきたアンケートのほとんどが、ドルフィンを買うという意見。金額的には2万円代が中心となっている。移植希望ソフトにはN64で発売されているタイトルが多いが、『ドラゴンクエスト』シリーズと『ファイナルファンタジー』シリーズが、それぞれ3位と4位にランクされている。通信機能への期待が高いのに対して、DVDの再生機能を必要なしとするのは、あくまでもドルフィンをゲーム専用機としてとらえているからだろう。グラフにはないが、カラーバリエーションへの要望も高かった。



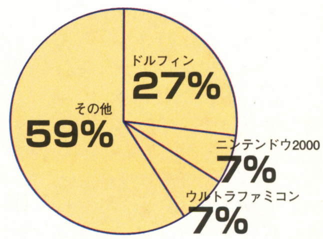
本体の色を選べるとしたら
何色がいいですか?



DVDの再生機能は
必要だと思いますか?



通信機能に
期待していますか?



マシンに名前を
つけてください

2000年末のドルフィンの発売を大胆に予測！

	伊藤ガビン ゲームクリエイター	伊集院光 芸能界イチのゲーム好き	味岡源太郎 ゲーム卸売問屋社長	メッセサンオー・金 秋葉原のゲームショップ仕入れ担当	カメレオンクラブ・高橋 中古ゲームショップ相模店店長	福岡俊弘 週刊アスキー編集長
初回出荷50万台	?	○	◎	◎	▲	◎
2000年末に発売	?	▲	?	△	△	○
同発ソフト3本以上	○	○	◎	▲	○	○
ネットへの対応	▲	○	?	◎	◎	◎
ドリキャスに勝つ	?	◎	◎	▲	?	?
PS2に勝つ	?	▲	▲	△	?	?
デジタル情報家電で ソニーに勝つ	?	▲	△	△	?	?
64DDは出る	◎	○	○	○	○	?
『ドルフィン』で ゲームが変わる	?	▲	?	△	?	-
	今回発表された内容では、とくに魅力を感じるところはありませんでした。任天堂のマシンと松下のマシンとの違いなど、わかりにくい点が多く、ユーザー不在な感じがするっちゅうか、なにがやりたいのかなー？どうなの？　あと『ドルフィン』ってコードネームは、いくらなんでも周回遅れですよ。実際に発売されるときにはどんな内容になってんでしょう？楽しみです。	ものすごく期待する反面、「お願いだから慎重にね。絶対コケないでね」という気持ちが強いです。いま現在の情報で気になるのは、"松下からもDVDも見ることができる機種が後発で出る"という情報。最初が勝負なのに、買い控えが起こらないとも限らないハードを仲間うちから発表するのは……悲観的なこと言ってごめんなさい。	5年前に次世代機といわれた高性能ゲーム機が、マニアだけのソフトや同じパターンのゲームの氾濫で子供たちを見失い、『たまごっち』、『プリクラ』、『ヨーヨー』、『ミニ四駆』といったTVゲーム以外のおもしろいものが人気を集めた。しかし昨年から『ポケモン』、『マリオ』、『ゼルダ』で再び子供たちの心を魅了している任天堂が提案する最強マシンなので、"おもしろさ"、"心地好さ"を楽しみたい。2000年から10年間はエキサイトできると考えている。	いままでの任天堂ってお茶の間のテレビにゲーム機を接続して家族で遊んでる見たいなイメージがあるのだけど。んじゃなくて。「うちにドルフィンあるんだけど来ない……」みたいなことをいって女の子を自分の部屋に誘えるハードになって欲しい。ねっ、いいと思いませんか……ねり？	すべては発売されるハードの魅力で決まると思います。あとハード発売のタイミングです。現在のPS全盛は、ロクヨンの発売タイミングが予定より大分遅れたこともきっかけになっていると思います。今回もPS2がファンをがっちりつかんだあとに発売されてもどうかな？　といった感じです。いままでどおり「ゲーム」というものにこだわりつつも、新しいものを創りつづける方向性は変えないでほしいです。	開発途上のチップと開発中の技術を載せた製品について聞かれてもコメントのしようがありません。PS2についても同様ですが、出来上がってない製品は、気にはなりますが、自分にとっては考察の対象外です。だから、PS2のスペックがどんなに優れていても任天堂の次世代機がどれほど凄いものであっても、現時点では、ちゃんと出荷されてるDCが、一番偉いし凄いと僕は思います。

表中の記号

◎＝本命	確実に可能性がある
○＝対抗	まず、あるだろう
▲＝単穴	あるかも、しれない
△＝連下	まずあり得ないが、あったらいいな

次世代機ドルフィンの解析は まだまだはじまったばかりなのだ

わずかばかりの、プレスリリースに掲載された情報を頼りに展開してきた次世代機ドルフィンの特集。今月は公開されたスペックをもとに、そのマシンの姿や可能性を探ってきた。もちろん、ドルフィンの特集はこれだけで終わりではない。次号ではソフトウェアの可能性を中心に、さまざまなゲームクリエイターたちの発言を交えながらドルフィンというマシンを検証していく。また、さらにそのつぎの号では、ネットワークへの対応をにらんでの記事を展開していく予定でいる。

発売まで1年半以上もの期間を余しているこのドルフィンというマシンが、実際にどんな形に仕上がっていくのか。もしかすると任天堂をはじめとする開発スタッフの間でも、定まっていない部分があるのかもしれない。けれども、彼らが目指す終着点はゆるぎないものだろう。

任天堂のプレスリリースにもうたわれていた、「クリエイターたちが、よりのびのびと新たな世界を描き出せる」ということ。そしてその結果として、「21世紀のエレクトロニクス・エンターテインメント世界を開花する」という目標だ。

音声入力というインターフェースを、巧みに利用することで誕生した『ピカチュウげんきでちゅう』や、1本のカセットのなかに完璧なまでの箱庭世界を作り上げてしまった『ゼルダの伝説』。N64で思考試行錯誤をくり返しながら作り上げてきた、こうした優れたソフトウェア資産を活かし、ドルフィンのゲームはさらに進化を遂げることだろう。

そう、ドルフィンは、N64の延長線上に位置するマシンなのだ。ハードウェアのスペックが上がったことで、プログラミングでの自由度があがり、制約が少なくなっているだろうが、その設計思想はN64と同じ。これまで同様に「かつてなかった楽しさ、おもしろさを開発し、新しい市場創造を目指す」という、任天堂がくり返し提唱してきた理念を実現することを目的としている。

ドルフィンを手にしたクリエイターたちが、これからどんなゲームを作り出してくれるのか。21世紀を前にして大きなターニングポイントを迎えたゲーム業界と、その転機を演出するドルフィンというマシンに、もうしばらくスポットをあてていきたい。

ソフトを中心に 次号もドルフィンを 大特集する！

特報 64DD発売決定

先月号のドルフィンの発表につづき、またまたショッキングなニュースが飛び込んできた。リクルートと任天堂が合弁会社を設立し、12月1日から会員制ネットワーク事業をスタートさせるという。そのコアとなるマシンが、かねてより発売が待たれていた『64DD』。家庭用ゲーム機で実現されるサービスの概要を、ここに緊急レポートする。







June 11, 1999
from NINTENDO



64MBの磁気ディスク

まずは、これまで何度かアナウンスされた64DDの仕様を、簡単にまとめておこう。写真を見てわかるように、N64本体と重ねて使うようになる。データを記録するメディアは、両面記録方式の磁気ディスク。プラスチックのケースで保護されているので、間違えてディスクの表面を傷つけてしまう心配はない。フォーマット容量は約64メガバイト。そのうちの38メガバイトぶんがリライタブル、つまりデータを書き込める部分だ。

N64ソフトの『バイオレンスキラー』と同時に発売された『ハイレゾパック』と同じメモリー拡張パックも同梱される。

今年の12月にサービス開始

6月11日に、リクルートと任天堂が発表したプレスリリースを要約すると、以下のようになる。

「次世代デジタル家電などがネットワークを介して結びつくことで、情報や商品の流れが変化してくる。同時にゲームの制作や流通方法、遊び方といったものも、ネットワークを軸に変わってくるだろう。

こうした変化に対応するため、“通信”と“リライタブル”という機能を持つニンテンドウ64と64DDを中心とした会員制ネットワーク事業を立ち上げる。

エンターネット（エンターテインメント・ネットワーク）サービス（仮称）と名付けられたこの新規事業を展開するのは、リクルートと任天堂が共同出資して6月末に設立する予定の新会社。これまではパソコンとインターネットで展開されてきた数々のサービスを、より身近なテレビとゲーム機で提供していく。

サービスの開始は今年の12月。ユーザーはスターターキットとして64DDや通信カートリッジ、ユーティリティーディスク、増設メモリーなどを購入し、会員登録する。キットの価格や入会費、月会費などはまだ決まっていない。提供されるサービスは大きく6つにわかれ、すべて有料のコンテンツとなるが、その料金も未定」

64DD向けに10タイトル

読者にとってもっとも気になるのが、ゲームに関連したサービスだろう。パッケージ販売される64DD向けのゲームソフトは、ネットワークなどを通じて予約することになる。12月のサービス開始時に発売が予定されているのは、『マリオアーティストシリーズ』の3タイトルや、本誌でも紹介した『巨人のドシン1』、さらに『大戦略』や『ゴルフ』などの合計10タイトル。

これらとはべつに、既存のゲームにアイテムやマップデータを追加するサービスも開始される。第1弾は『F-ZERO Xエクステンション』になりそうだ。

『麻雀』や『将棋』、『ウォール街（仮称）』など、通信機能を利用したネットワークゲームも用意される。ネットワークで対戦相手を探し出す“マッチングサービス”も提供されるという。

ゲーム以外の5つのサービスには、『デジタル競馬新聞（仮称）』のような、データの配信サービス。『サウンドメーカー』、『ビデオジョッキーメーカー』、『ゲームメーカー』、『グラフィカルメッセージメーカー』（すべて仮称）といった、ユーザーが独自の作品を創作する編集ツールの提供。テレビで簡単にインターネットや電子メールが楽しめるサービス。音楽データの配信サービス。ゲームプログラムの配信サービスなどがある.

価格などの詳細は未定ながら、年内の発売が明らかになった64DD。対応ゲームの開発状況なども含めて、次号ではさらなるレポートをお届けする予定だ。そしてエンターネットサービスの全容にも迫るぞ！









❶マリオアーティスト タレントメーカー
❷マリオアーティスト ピクチャーメーカー
❸マリオアーティスト ポリゴンメーカー
❹巨人のドシン1

＊画面写真はすべて開発中のものです。 ⓒ 1997 Nintendo ⓒ 1997 Nintendo / Nichimen Graphics. ⓒ 1999 Param (Marigul)

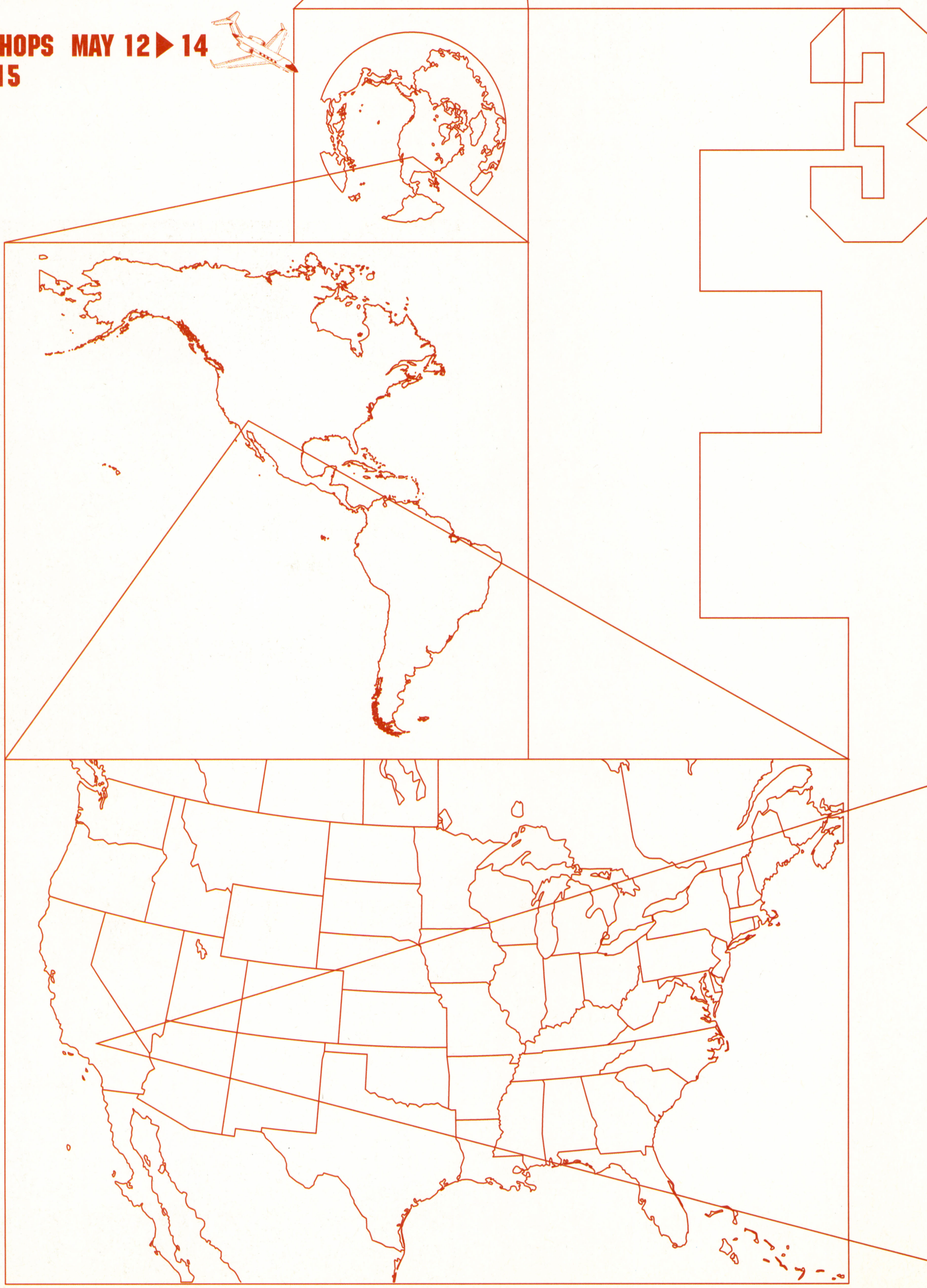
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
CONNECT TO THE FUTURE OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT

LOS ANGELES
CONVENTION CENTER CALIFORNIA

CONFERENCES & WORKSHOPS MAY 12▶14
EXPOSITION MAY 13▶15
1999

アメリカで毎年行われる世界最大規模の展示会、それが「E3（エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ）」だ。世界中の注目を集めるイベントだけあって、E3が初公開の場となるゲームソフトも少なくない。その中で、任天堂やサードパーティーはどんなタイトルを発表したのか？ そして米国内の任天堂およびゲーム業界の動向は？ 今年の5月13日から15日まで、カリフォルニア州ロサンゼルスで開かれたE3の模様をお届けする。

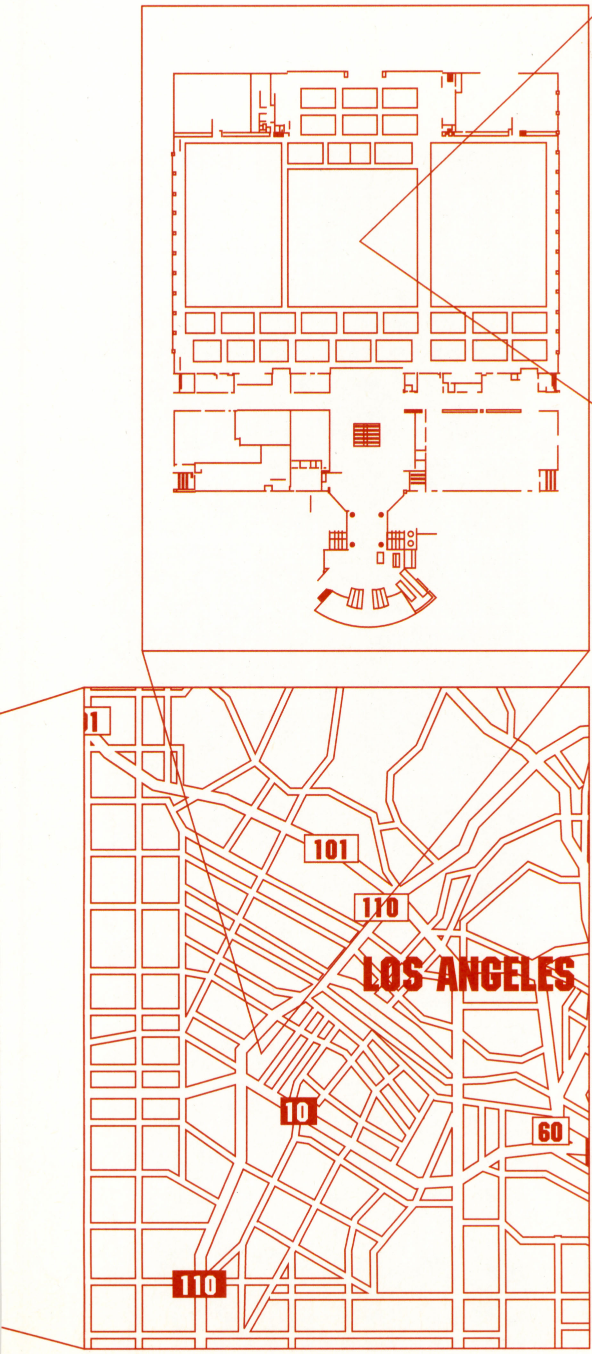
（秋山誠／本誌編集者）



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
CONNECT TO THE FUTURE OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT
LOS ANGELES
CONVENTION CENTER CALIFORNIA

CONFERENCES & WORKSHOPS MAY 12▶14
EXPOSITION MAY 13▶15
1999

E3は18歳未満が入場できない、業者や関係者のみを対象とした展示会なのだが、会場内にはビジネス然としたお堅い雰囲気はみじんも感じられない。各メーカーのブースではさまざまな趣向を凝らしたイベントが行われ、ゲームのキャラクターに扮した人々が歩き回るなど、むしろ東京ゲームショウなどのイメージに近い。しかし、参加メーカーは400社以上、出展された家庭用ゲーム機およびパソコンの新作タイトル数は約1600、加えてその周辺・関連機器が、52万平方フィート(ジャンボジェット14機が格納可能な広さ)に集まる。日本とはケタ違いのこの規模は、"まさにアメリカ"といったところか。











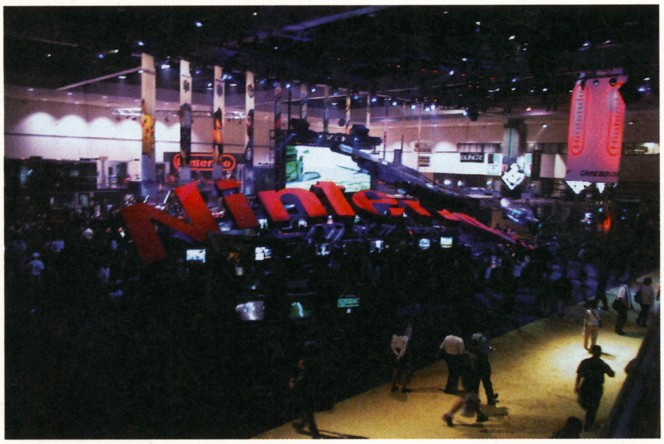




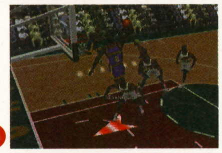



NINTENDO

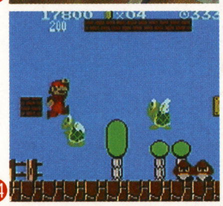
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO ADVENTURE
- KIRBY 64
- DONKEY KONG 64
- JET FORCE GEMINI
- PERFECT DARK
- F-1 WORLD GRAND PRIX II
- COMMAND & CONQUER
- STAR CRAFT
- KOBE BRYANT IN
- THE NEW TETRIS (TENTATIVE TITLE)
- MINI RACERS
- SUPER MARIO BROS. DELUXE
- R-TYPE DX
- CONKER'S POCKET TALES



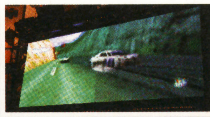
任天堂のブースに設置された大型スクリーンでさりげなく流れていたのが、『リッジレーサー64』『スーパーマリオアドベンチャー』『カービィ64』といったN64の未発表ビッグタイトルの映像。いずれも映し出されたのはごくわずかな時間だったが、期待してよさそうな雰囲気だ。そのほかでは、今年の夏から秋にかけての主力となるレア社のN64用ソフト3本の集中的なプロモーションが、多くの来場者の注目を集めていた。


❿

⓫

⓬

⓭

⓮

⓯

⓰

❶

❷

❸

❹

❺

❻

❼

❽

❾

❶『リッジレーサー64』は映像のみの出展だった。❷❸『スーパーマリオアドベンチャー』は、SFC版『スーパーマリオRPG』の続編である。❹ 横スクロール型アクションの『カービィ64』の映像も公開された。❺ ドンキーの最新作、『ドンキーコング64』。❻ 3Dタイプのアクションゲーム『ジェットフォースジェミニ』。❼『パーフェクトダーク』は007シリーズ第2弾。❽ データが最新になり、さらに細部がマイナーチェンジされた『F-1 WORLD GRAND PRIX II』。❾❿ リアルタイムSLGの『コマンド&コンカー』と『スタークラフト』。⓫ 人気バスケットゲームの続編、『コービー・ブライアント・イン・NBA コートサイド2』。⓬ もはやパズルゲームの定番ともいえる、『ニューテトリス(仮題)』。⓭『ミニレーサーズ』はラジコンのレースゲーム。⓮ 不朽の名作がGBカラーで復刻。『スーパーマリオブラザーズ・デラックス』。⓯『R-TYPE DX』の画面の美麗さは、携帯ゲーム機の域を超えている。⓰ リスが主人公のアクションアドベンチャー、『コンカーズ・ポケットテイルズ』。

1


POKéMON



2


3

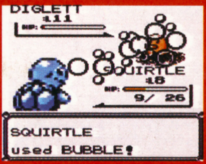

4


5


現在、アメリカでは『ポケモン』が大ブレイク中。数年前に日本で見られたブームそのままに、ゲーム・カード・アニメが盛り上がりを見せている。任天堂ブースの「ポケモンコーナー」では、現在日本で発売中の『ポケモンスタジアム(日本版の『2』にあたる製品)』や『ポケモンスナップ』、『ポケモンピンボール』に熱中する大人たちの姿が。アメリカのポケモン熱は、ますます上がっていきそうだ。

6


7


8


9


10


❶❷ ゲートをくぐると、そこは『ポケモン』パラダイス。ゲート横ではポケモンのぬいぐるみがケースの中からお出迎え。❸ ピカチュウと記念撮影。この手の風景は、洋の東西を問わないようだ。❹ このお姉さんたち、じつはある物をひたすら待っているのだ。❺ 何かというと、無料で配られるポケモンのマスコット人形。❻ その人形がギッシリ詰まったピカチュウカー。外観の愛らしさとは別な理由で、熱い視線を集めていた。❼ 『ポケットモンスター イエローバージョン』のタイトル画面。❽ こちらは海外版『ポケモン』の画面。当然、表示は英語だ。❾ E3の会場でも、「ポケットピカチュウ」を腰に付けて歩く人を何人か見かけた。❿ ロゴのせいか、かなりかっこよく見えた巨大タペストリー。

1


STARWARS



会場内の大型スクリーンで絶え間なく流れている、映画のシーンにゲーム画像を織り交ぜたプロモーション映像。ブース内での、ポッドレーサーのコックピットを模したシートにまたがり、プロジェクターの大画面を見ながら『スター・ウォーズ エピソード1/レーサー(仮題)』の対戦。『スター・ウォーズ』コーナーに人の流れが途切れることはなかった。それも当然のことだろう。下手なテーマパーク顔負けの豪華さと迫力だったのだから。

2




3

4



5

6


7


8



9


10

❶ 入り口で来場者を迎える等身大フィギュアその1、ヨーダ。❷❸ プロジェクターの大画面で見るこのゲーム画面の迫力は、まさしく映画そのもの。❹『スター・ウォーズ』コーナーは任天堂ブースのやや奥に位置していたが、常に人だかりができていた。❺ 入り口で配られていたスター・ウォーズTシャツは、数分で品切れに。❻ お出迎えその2、ダース・モール。❼ 一見すると映画のようだが、これはゲームの中のワンシーン。❽ ゲームをプレイするために並ぶ人々。待ち時間はまさにテーマパークの人気アトラクション並みだった。❾ コックピット型の専用コントローラーが発売されたりするのだろうか? ❿ こうしたドロイドの人形が、さらに雰囲気を盛り上げてくれていたのだ。

1

2

3


4

5

6

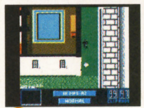
7

8

9

10

11

12

13


14

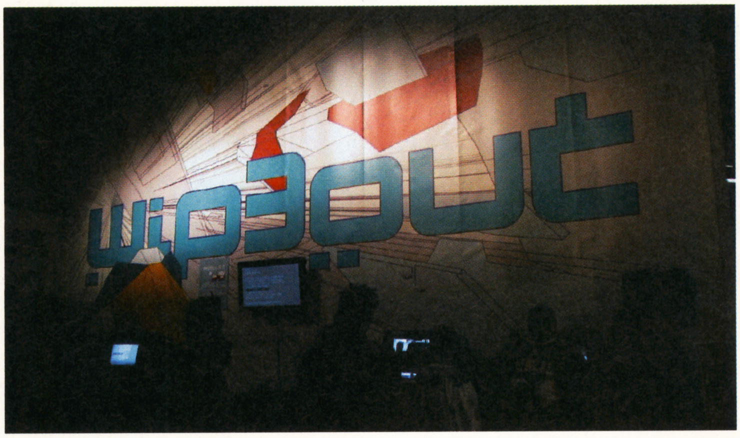
15

16

17


RESIDENT EVIL 2
1942
STREET FIGHTER ALPHA
GHOSTS & GOBLINS
MAGICAL TETRIS CHALLENGE
QUAKE II
ASTEROIDS
GAUNTLET LEGENDS
PAPERBOY
WCW MAYHEM
KNOCKOUT KINGS 2000
RAYMAN 2
MONACO GRAND PRIX
ALL STAR TENNIS '99
HARRIER 2001
F-1 WORLD GRAND PRIX
NUCLEAR STRIKE
BASSMASTERS 2000
RAIBOW SIX
WWF ATTITUDE
LEGO RACER
BATTLETANX II: GLOBAL ASSAULT

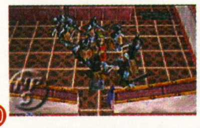
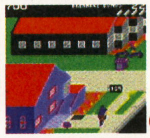
THIRD PARTY



サードパーティー、つまり任天堂以外のソフトメーカーのE3での動向はどうだったか。全般的にアクションとスポーツゲームが目立っていたが、これはアメリカの"お国柄"というやつ。そのほかでは、GBのカラー専用ソフトが増えつつある点と、古いタイトルをリメイクしたソフトの出展が目に付いたくらいで、安定期に入ったとでもいうべき雰囲気があった。斬新なシステムや刺激的なテイストのゲームというのが見あたらなかったのは少々残念ではある。

18

19

20

21

22

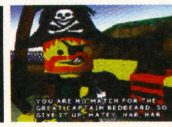

23

24

25

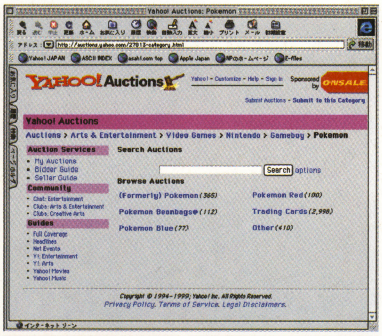
26

27

28


❶ カプコンブースにはスポーンのキャラクターが。❷『バイオハザード2(N64)』。❸『バイオハザード2(GB)』の発売も告知されていた。❹『バイオハザード2(GB)』。❺『1942(GB)』。❻『ストリートファイターアルファ(GB)』。❼『魔界村(GB)』。❽『マジカルテトリスチャレンジ(GB)』。❾ THQの『ニュークリアー・ストライク(N64)』。❿ 3DOカンパニーの『バトルタンクス2:グローバル・アサルト(N64)』。⓫ レッドストームの『レインボー6(N64)』。⓬ 同『レインボー6(GB)』。⓭ アクティビジョンブース。⓮『クエイク2(N64)』。⓯『アステロイド(GB)』。⓰ UBIの『レイマン2(N64)』。⓱ 同『オールスターテニス 99(N64)』。⓲ 同社の『モナコグランプリ(N64)』。⓳ ミッドウェイは大型の体感筐体を持ち込んでいた。⓴『ガントレット・レジェンド(N64)』。㉑『ペーパーボーイ(GB)』。㉒ スポーツゲームでは定評のあるエレクトロニック・アーツ。㉓『WCW メイヘム(N64)』。㉔ ノックアウト・キングス2000(N64)』。㉕ ビデオシステムの『ハリアー2001(N64)』。㉖ 同『F1ワールドグランプリ(GB)』。㉗ アクレイムの『WWF アティテュード(N64)』。㉘ レゴメディアの『レゴレーサー(N64)』。





















米国任天堂事情

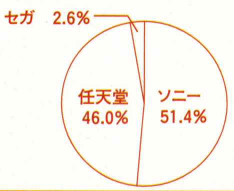
THE SCEANE OF NINTENDO IN AMERICA

E3には年齢規制があり、原則として18歳未満の人は会場に入れない。つまり、世界最大の規模を誇るこのショーの会場にいたのは大人だけ、しかもその過半数が英語圏の人々だった。そんな"英語の大人"たちが『ポケモン』に目を輝かせ、当然のようにマリオやドンキーを操っている。ほんの数年まえなら、「日本生まれのゲームが海を渡って、こんなに多様な人種に受け入れられるようになった」としみじみしていたはずの光景だ。"日本生まれ"に対する誇りは忘れちゃいけないことだけど、1999年のいまでは、ゲームが"ワールドワイドなもの"なんだということを肌で感じさせられたE3だった。

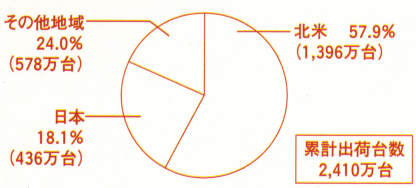
個別のタイトルでは『スター・ウォーズ エピソード1/レーサー』の迫力と、その画面を見る人たちの興奮ぶりが印象に残っている。内容がおもしろければ、相手が映画のスクリーンだったとしても拍手するのがアメリカ人だが、ゲームに対しても姿勢は同じ。エンターテイメントの楽しみかたは、見習う点があるねえ、やっぱり。そして渋いところでは、N64版の『エキサイトバイク64』がひっそり展示されていたのにニヤリとさせられた。ファミコン時代初期の名作が3Dになってどう変わるのか。今回は参考出展的な扱いだったが、今後どんなチューニングが施されるのか、注目してゆきたい。

残念だったのは『巨人のドシン1』が出展されなかったこと。アメリカでは64DDは発売されないのでしかたのないことではあるけれど、"英語の大人"たちの反応を見られなかったのが心残りだ。　(田原誠司／本誌編集長)

❶ 1998年度
米国内市場シェア(TRSTS調べ)

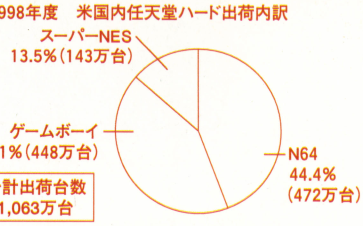


❷ N64出荷地域内訳(1999年3月31日現在)



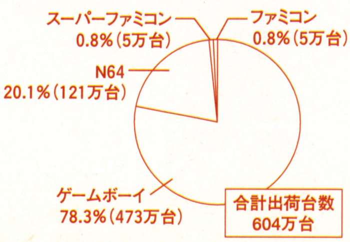
累計出荷台数 2,410万台

❸ 1998年度　米国内任天堂ハード出荷内訳



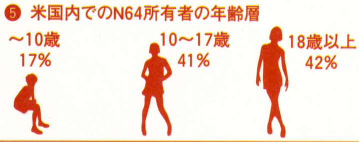
合計出荷台数 1,063万台

❹ 1998年度　日本国内任天堂ハード出荷内訳



合計出荷台数 604万台

❺ 米国内でのN64所有者の年齢層



全体での男女比　88%:12%

❻ 米国内でのゲーム雑誌の数
任天堂製品専門誌……………………2誌
ゲーム関連の一般誌…………………8誌

❼ 1998年度米国内N64用ソフト売り上げベスト5
1. Goldeneye 007
2. Legend of Zelda: Ocarina of Time
3. Banjo-Kazooie
4. Super Mario 64
5. WCW/NWO Revenge

❽ 日本国内N64用ソフト累計出荷数ベスト5
1. マリオカート64
2. スーパーマリオ64
3. ゼルダの伝説　時のオカリナ
4. ポケモンスタジアム
5. ヨッシーストーリー

❶1998年度TRSTS(米国のビデオゲーム市場調査)報告より。❷1999年3月31日現在の数値。累計出荷台数は2,410万台。❸❹1998年度の数字。❺NOA調べ。ちなみに男女比はそれぞれ88%と12%となっている。❻1999年後半にさらに数冊のゲーム誌が創刊を予定している。❼1998年度に米国内で売り上げた本数のベスト5。❽ソフトが発売されてから1998年度末までに売り上げた本数のベスト5なので、❼との単純比較はできない。

エルテイル モンスターズ

イマジニア
1999年7月9日発売
価格 6,800円（税別）

ボクが
案内するよ!!



バトル



▶杖で殴るときにボタンを連打すれば一瞬で２回殴ることができる。もちろん与えるダメージも増えるぞ。



▲接近戦が得意な敵などには、近づかないで遠くから魔法で攻撃。敵の属性によって利きやすい魔法があるのだ。

マップ

▼エリアマップを見れば目的地の方向が簡単に確認できる。迷ったらむやみに進まず、このマップを見よう。

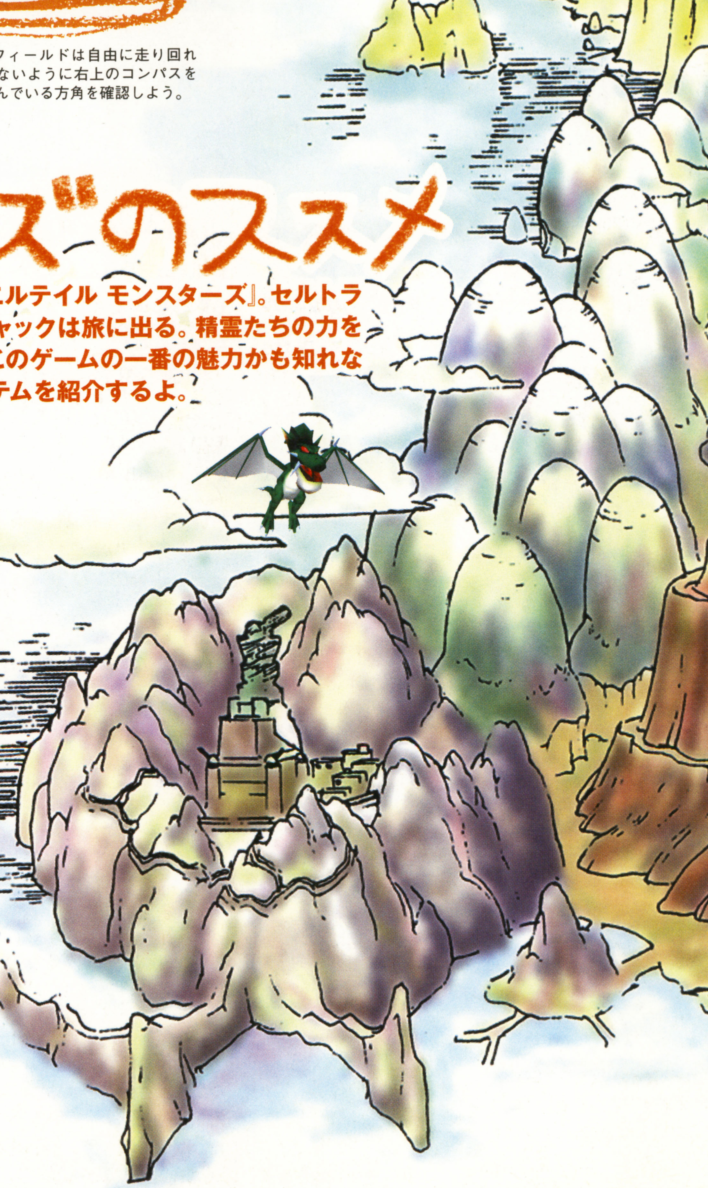




▲3Dのフィールドは自由に走り回れる。迷わないように右上のコンパスを見て、進んでいる方角を確認しよう。

エルテイルモンスターズのススメ

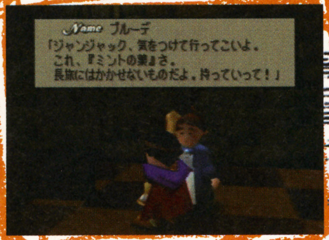
広大なマップと個性的なキャラクターが魅力のロールプレイングゲーム『エルテイル モンスターズ』。セルトランドの存亡の危機を救うため、そして行方不明の父親を探すためジャンジャックは旅に出る。精霊たちの力をかりながら成長するジャックと美しい3Dフィールドを走り回る爽快感がこのゲームの一番の魅力かも知れないね。今回はストーリーの一部とキャラクターに加え、使える魔法とアイテムを紹介するよ。



ヒトの話を聞こう



▲町人から得られる情報を聞いていけば、自分が何をしなければいけないかがよくわかる。面倒くさがらずに話を聞こう。

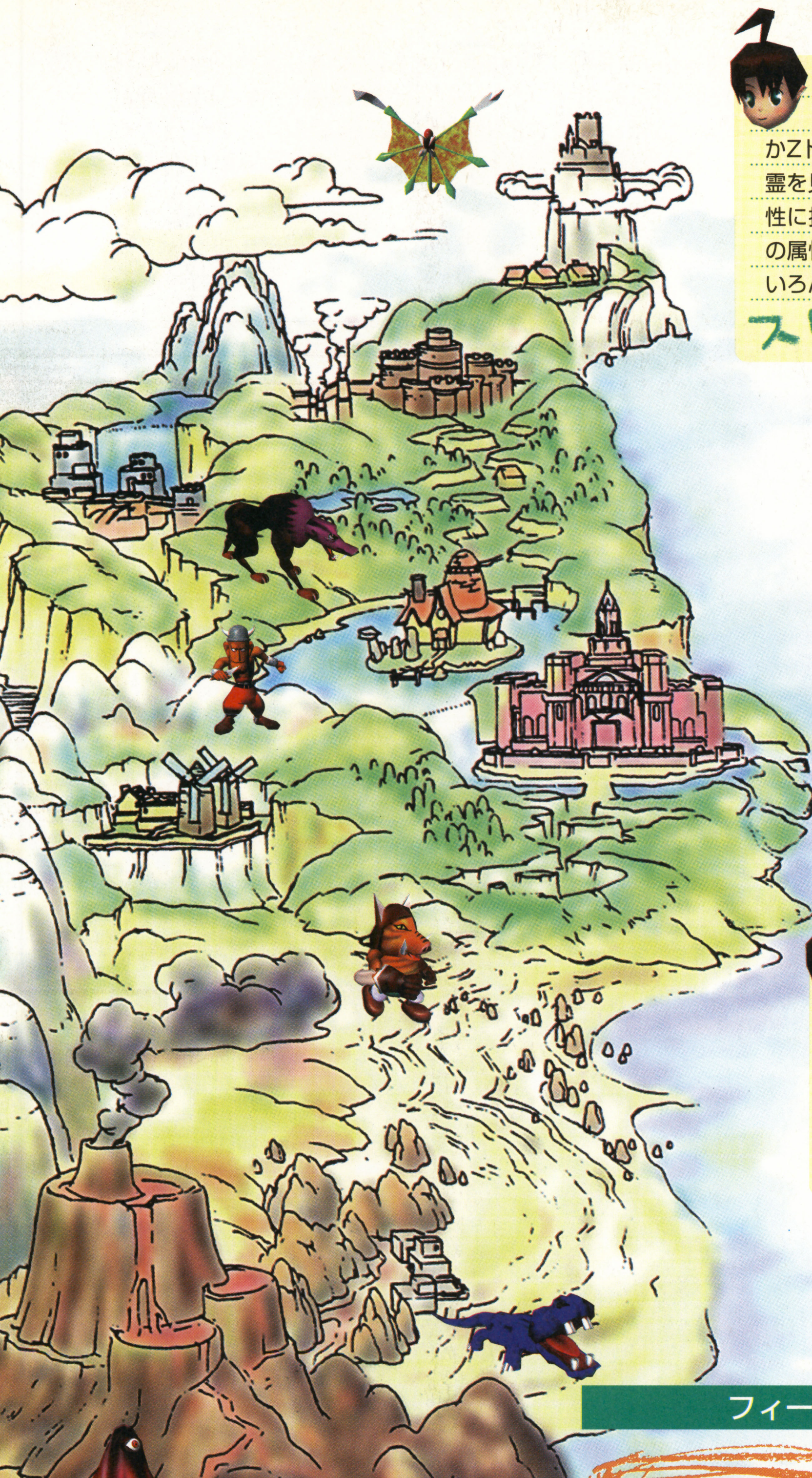


▶優しいひとがジャンジャックにアイテムをくれることもあるぞ。忘れないでもらっておこう。

ストーリー1



はじめまして！　ボクの名前はジャンジャック。ボクの住むこの土地は、"精霊の祝福を受けた島"と呼ばれ、精霊使いがたくさん住んでいる。じつはこの間ボクが見習い僧をしている精霊院から、強大な力が秘められている"エーテルの書"が盗まれたんだ！ 父さんもエーテルの書を探す旅に出たんだけれど、もうずっと帰ってこない……。だから精霊皇様は、ボクに父さんとエーテルの書を見つける旅に出ることを許してくれたってわけ。



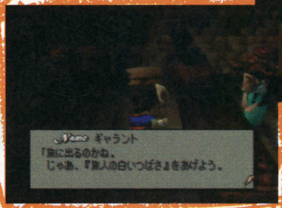
自由に動き回れるフィールド上では宝箱や精霊などを見つけることができる。これを手に入れるには、近づいてAボタンかZトリガーを押せばオーケー。人と話をするときも同じだよ。精霊を見つけた場合は、火、水、風、土の4種類のなかから好きな属性に振り分けることができるんだ。同じ精霊を強くしていけばその属性の強力な魔法が使えるし、違う属性どうしを組み合わせていろんな効果を持った魔法を使うこともできるよ。

ストーリー2

アイテム



▶ヒットポイントやマジックポイントを回復するアイテム。人からもらったり、倒した敵から入手することもある。



◀各町でもらえるつばさは、使うとその町にワープすることができる。一度使うと無くなるが、宿屋で何度でももらえる。

ストーリー3

敵との戦闘は魔法や杖を使って戦っていこう。このとき、うまく敵の背後から攻撃すれば、大きなダメージを与えることができるよ。敵の攻撃でダメージを受けたり、杖で殴ったりと、いろんなコトが戦闘中には起きるけど、そういう経験をいっぱいすることで僕はドンドン強くなっていくんだ。もちろん、魔法をいっぱい使えばその属性の精霊の力も強くなっていくから、戦闘のときはなるべく逃げないで最後まで戦うようにしようね。

バトルのコツ



◀基本的に敵と順番に行動するが、移動できるのは小さな輪の中のみだ。接近して杖で殴るのが基本だ。



▶大きな輪の外に出れば戦闘から逃げることができる。できるだけダメージを減らすため、敵のいないほうに逃げよう。

フィールド



▲自由に走り回れるフィールドで敵と遭遇すると、そのままの場所で戦闘が始まるのだ。自分の向いていた方向を見失わないように気をつけよう。



▶フィールドで煙のようなモノを発見。ここには精霊が隠れている。見つけることができればジャンジャックの精霊のレベルを上げることができる。

楽しく遊ぶためのポイント

かわいいキャラクターやハデな魔法に、イヤらしいモンスターや便利なアイテムなど、『エルテイルモンスターズ』には冒険を楽しくさせる要素がたくさん詰まっている。ここではそんな要素をぜーんぶ紹介していくぞ。とくに、魔法とアイテムのリストは冒険をラクにしてくれること間違いナシだ！

キャラクター



ソルバリン
ジャンバットの森の盗賊。ダーラム城より大地のオーブを盗み出すことに成功。



ジャンジャック
メルロード精霊院の見習僧。ある日、行方不明の父を探し冒険の旅に出ることを決意する。



シルフ
千年前の戦いから目覚めヴェラグーントンネル廃坑奥の遺跡でジャンを狙う。



シャノン
ジャンの行く先々に必ず姿を見せる謎の美女。彼女の言葉に導かれるようにジャンの旅は進む。



ネプティ
ウォータージェルを盗みストーンサークルの地下にある湖底に逃れた精霊使い。

冒険中に登場するモンスターは直接攻撃が得意だったり、魔法が得意だったりとさまざまな特徴を持っている。攻撃だけでなく、弱点もモンスターによってバラバラ。火には弱いが水に強いというような具合だ。初めて踏み入れる土地でモンスターに出会ったら、どの属性の魔法がいちばん利くのかを調べながら戦っていくと、そのあとの冒険が楽になるぞ。

魔法

精霊は最大3つまで掛け合わせて魔法を唱えることができる。赤は火の精霊、緑は風の、青は水の、そして茶色は土の精霊をあらわす。同じ精霊を3つ掛け合わせてもいいし、ちがった精霊の組み合わせをして特殊な魔法を使うこともできる。ただし、魔法を掛け合わせて使うには、精霊のレベルがそれなりに高くなっていないと不可能。相手の特性を見抜いて有効な攻撃を仕掛けよう！

ファイアーボールレベル1
若干ホーミングする火の玉

ファイアーボールレベル2
火の玉をふたつ出す

ファイアーボールレベル3
火の玉を３つ出す

コンプレッション
敵を小さくして攻撃力を下げる

ファイアーピラー
リーチは短いが威力の高い火柱

ファイアーボム
離れた敵を広範囲に渡り攻撃

ホーミングアローレベル1
確実にホーミングする３本の光の矢

ホーミングアローレベル2
光の矢を６本出す

エクステンション
敵を1体ランダムで消し去る

マグマボール
威力のある中距離ホーミング弾

ホットスチームレベル1
主人公の周りに高熱ガスを出す

ホットスチームレベル2
さらに広範囲の高熱ガス

バンパイアタッチ
敵を直接攻撃しHPを奪う

パワーロッド
直接攻撃の威力を2倍にする

パワーロッドレベル2
直接攻撃の威力を4倍にする

ウインドカッターレベル1
ホーミング性能の高い風の刃

リストリクションレベル1
ランダムで敵一体を動けなくする

リストリクションレベル2
ランダムで敵全体を動けなくする

ラージカッター
複数の敵に当たる大きな風の刃

アルティメットウインド
威力は低いがすべての敵にダメージ

スローエネミー
敵単体の移動距離を半減させる

ウインドカッターレベル2
風の刃を数枚出す

ウインドカッターレベル3
風の刃を数多く出す

ウインドボム
攻撃しつつ敵のすばやさを下げる

サイクロン
竜巻を起こして敵にダメージ

アボイダンスレベル1
すばやさを2倍にする

アボイダンスレベル2
すばやさを4倍にする

ウィンドウォーク
移動距離を2倍にする

サイレンスレベル1
ランダムで敵単体の魔法を封じる

サイレンスレベル2
ランダムで敵全体の魔法を封じる

ウォーターピラーレベル1
水の柱

ソウルサーチ1
敵単体のデータを調べる

ソウルサーチ2
敵全体のデータを調べる

エクスプロイト
毎ターンすべての敵からHPを奪う

ウォーキングウォーター
ウォーターピラーレベル2を連発

トレインマジック
敵のMPを半分吸収

イグジット
ダンジョンから脱出する

リターン
最後に立ち寄った町に戻る

アイスナイフ
完全にホーミングするナイフ

ウォーターピラーレベル2
完全にホーミングするナイフ

ウォーターピラーレベル3
巨大で威力の高い水の柱

アイスガス
ガスで敵の動きを止める

ヒーリングレベル1
HPの約4分の1を回復

ヒーリングレベル2
HPの約2分の1を回復

ロックレベル1
敵に岩を落とす

ローリングロックレベル2
岩の固まりを転がす

ローリングロックレベル2
巨大な岩の固まりを転がす

マジックバリア
一定時間敵の魔法を無効化する

チェンジマジック
受けた魔法をMPに変える

ロックコンボ
どこに落ちるかわからない強力な岩

ウィークネスレベル1
敵単体の防御力を半減させる

ウィークネスレベル2
敵全体の防御力を減らす

ロックシャワー
複数の石つぶてを降らせる

スピリットアーマー1
防御力を1.5倍にする

マグネットロック
敵単体に岩を確実に当てる

ロックレベル2
大きな岩を落とす

ロックレベル3
巨大な岩を落とす



モンスター

冒険中に登場するモンスターは直接攻撃が得意だったり、魔法が得意だったりとさまざまな特徴を持っている。攻撃だけでなく、弱点もモンスターによってバラバラ。火には弱いが水に強いというような具合だ。初めて踏み入れる土地でモンスターに出会ったら、どの属性の魔法がいちばん利くのかを調べながら戦っていくと、そのあとの冒険が楽になるぞ。



アイテム

人からもらったり敵を倒すことで手に入るアイテムには、ヒットポイントやマジックポイントを回復できるアイテムや、戦闘中に使ったり移動時に使うモノなどがある。どれも手に入れれば冒険が楽になるモノばかりだ。ここではそのアイテムの効果を紹介していくぞ。

精霊の光 精霊の力がこめられた聖なる水。HP全回復。	**朝つゆのしずく** 森の聖木に宿った朝つゆ。MP10回復。	**身がわり人形** 戦いで使うと身がわりになってくれる人形。戦闘から脱出できる。	**旅人の黄色いつばさ** ダーラムの町まではこんでくれる不思議なつばさ。	**大地のオーブ** 土の精霊の大いなる力を秘めると言われる水晶玉。
焼き立てパン 焼き立てで香ばしいパン。HP50回復。	**ミントの葉** さわやかな香りで疲れがふきとぶ。MP20回復。	**巨人のくつ** 伝説の巨人のように一歩で遠くまで歩ける。戦闘中の移動範囲が2倍になる。	**旅人の青いつばさ** ララプールの町まではこんでくれる不思議なつばさ。	**ウィンドジェイド** 風の精霊の大いなる力を秘めると言われる碧玉。
はちみつパン 甘くてふんわりとしたおいしいパン。HP100回復。	**気つけぐすり** どんなに疲れていても一発で目がさめる。MP40回復。	**銀のアミュレット** 結界魔法がこめられたお守り。戦闘中の防御力が1.5倍になる。	**旅人の緑のつばさ** ハリエルの町まではこんでくれる不思議なつばさ。	**ウォータージュエル** 水の精霊の大いなる力を秘めると言われる美しい宝石。
特効薬 セルトランド秘伝の薬。HP300回復。	**沈黙の笛** 吹いても音が出ない不思議な笛。敵全体が呪文をとなえられなくなる。	**金のアミュレット** より強い結界魔法がこめられたお守り。戦闘中の防御力が2倍になる。	**旅人の赤いつばさ** リディーンの町まではこんでくれる不思議なつばさ。	**ファイヤールビー** 火の精霊の大いなる力を秘めると言われる真紅のルビー。
魔法の火酒 これを飲めばたちどころに本来の力を出すことができる。MP全回復。	**セイレーンのベル** 美しい音色で、聞く者をとりこにするベル。敵全体が移動できなくなる。	**旅人の白いつばさ** インパネスの町まではこんでくれる不思議なつばさ。	**旅人の黒いつばさ** ブラニックの町まではこんでくれる不思議なつばさ。	**エーテルの書** 精霊を越える未知の力について記された書物。

COMING UP NEXT

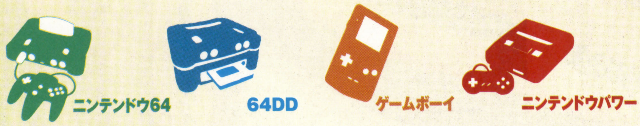
最新スクープ情報

『マリーのアトリエ』や『エリーのアトリエ』、『ウエットリス』などの他機種で人気ソフトがゲームボーイに新登場！
もちろんニンテンドウ64の最新ソフト情報もページが許す限り紹介するぞ。さあ、どこから読むか決めた？

ファイアーエムブレムトラキア776
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2
マリーのアトリエ／エリーのアトリエ～ザールブルグの妖精錬金術師
ポケットモンスター金・銀
マリオゴルフGB
スター・ウォーズエピソード1／レーサー
電車でGO!64
ウェットリスGB
スパイアンドスパイ
牧場物語GB2
LODE RUNNER 3-D
WIN BACK
昆虫博士2
格闘伝承F-Cup Maniax
ハローキティのビーズ工房
Rally'99
アクアアライフ
ゴルフ王
ポケットルアーボーイ
□い頭を○くする社会バトル編
はじまりの森
メダロット2カブトバージョン クワガタバージョン
ハムスター倶楽部
ジェムジェムモンスター
無頼戦士カラー
ポケットファミリー2
遊戯王デュエルモンスターズII～闇界決闘記～
ダンジョンセイバー
～ぷよぷよ外伝～ぷよウォーズ
Get虫'倶楽部みんなの昆虫大図鑑



SOFT Release Schedule



発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
6月25日	□ 新世紀エヴァンゲリオン	バンダイ	アクション	●●●●●●●●●●	8,800円(予価)
7月9日	□ エルテイル モンスターズ	イマジニア	アクション	●●●●●●●●●●	6,800円
7月14日	□ オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	任天堂	シミュレーション	●●●●●●●●●●	7,800円
7月16日	□ PDウルトラマンバトルコレクション64	バンダイ	アクション	●●●●●●●●○○	6,800円(予価)
7月21日	□ スター・ウォーズ エピソード1/レーサー(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	6,800円
7月23日	□ 闘魂伝承 F−Cup Maniax	イマジニア	アクション	●●●●●●●●●●	6,800円
7月29日	□ 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●○○	7,800円(予価)
7月30日	□ 電車でGO! 64	タイトー	シミュレーション	●●●●●●●●○○	価格未定
7月30日	□ LODE RUNNER 3-D	バンプレスト	パズル	●●●●●●●●●●	6,800円(予価)
7月中旬	□ WIPEOUT64	エレクトロニック・アーツ・ビクター / ソニー(?)	アクション	●●●●●●●●●●	7,980円(予価)
7月	□ 64花札〜天使の約束〜	アルトロン	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
8月5日	□ HYBRID HEAVEN	コナミ	RPG	●●●●●●●●●●	7,800円(予価)
8月6日	□ Rally'99	イマジニア	アクション	●●●●●●●●●○	6,800円
8月13日	□ シャドウゲイト64	ケムコ	その他	●●●●●●●●●○	6,980円(予価)
9月24日	□ On&Off RACING	イマジニア	アクション	○○○○○○○○○○	6,800円
10月1日	□ WIN BACK	コーエー	その他	●●●●●●○○○○	7,800円(予価)
'99年夏	□ レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
'99年秋	□ バーチャル・プロレス2〜王道継承〜	アスミック・エースエンタテインメント	アクション	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年	□ 爆ボンバーマン2	ハドソン	アクション	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年	□ 64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●○○○○○	価格未定
'99年	□ フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年	□ Tonic Trouble	Ubiソフト	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ プロ麻雀「兵」64	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
未定	□ 忍たま乱太郎パズル	カルチャーブレーン	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ SD飛龍の拳伝説 リアルバージョン	カルチャーブレーン	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ エクストリームG2	アクレイムジャパン	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
未定	□ ウルトラベースボール64 実名版(仮題)	カルチャーブレーン	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 走れボクの馬	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スーパーマン	タイトー	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ Cu-On-Pa(クオンパ)	ティーアンドイーソフト	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ウルトラドンキーコング(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊(仮題)	任天堂	その他	●●●●●●●●○○	価格未定
未定	□ ロボットポンコッツ	ハドソン	その他	●●●●●○○○○○	価格未定
未定	□ バイオハザード2(仮題)	カプコン	アクション	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□ MOTHER3(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スーパーマリオRPG2(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スーパーマリオ64-2(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ カービィ64(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ゴルフ(仮題)	任天堂	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
未定	□ シムシティ64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ マリオアーティスト タレントメーカー(仮題)	任天堂	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮題)	任天堂	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮題)	任天堂	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 巨人のドシン1	未定	未定	●●●●●●●●●○	価格未定

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
6月24日	□ あにまるぶり〜だ〜3	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●●●●●	4,800円(予価)
6月24日	□ ワールドサッカーGB2	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●	4,300円
7月1日	□ ハイパーオリンピックシリーズトラック&フィールドGB	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●	4,300円
7月8日	□ 遊戯王 デュエルモンスターズII〜闇界決闘記〜	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
7月8日	□ 釣り先生2	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●●●	4,800円(予価)
7月9日	□ プロ麻雀「兵」GB	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	3,900円
7月15日	□ 昆虫博士2	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●○	4,800円(予価)
7月15日	□ 川のぬし釣り4	パック・イン・ソフト	RPG	●●●●●●●●●○	4,200円
7月16日	□ ゴルフ王	デジタルキッズ	スポーツ	●●●●●●●●●○	3,980円
7月16日	□ □いアタマを○くする社会バトル編	イマジニア	その他	●●●●●●●●●●	2,680円
7月17日	□ ハローキティのビーズ工房	イマジニア	パズル	●●●●●●●●●●	3,500円
7月23日	□ スパイ アンド スパイ	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
7月23日	□ 次世代ベーゴマバトルベイブレード	ハドソン	RPG	●●●●●●●●○○	3,980円
7月23日	□ ポケット ルアーボーイ	キングレコード	スポーツ	●●●●●●●●●●	3,980円
7月23日	□ 無頼戦士カラー	キッド	シューティング	●●●●●●●●●●	3,980円
7月30日	□ 三國志ゲームボーイ版2	コーエー	シミュレーション	●●●●●●●●●●	4,800円
7月30日	□ アクアライフ	タム	その他	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
7月中旬	□ スーパーブラックバス〜リアル・ファイト〜	スターフィッシュ	スポーツ	●●●●●●●○○○	4,500円
7月下旬	□ チョロQハイパーカスタマブルGB	タカラ	RPG	●●●●●●●●●○	3,980円
7月下旬	□ ジェムジェムモンスター	キッド	RPG	●●●●●●●●●○	3,900円(予価)
7月下旬	□ メダロット2カブトバージョン	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●○	3,980円
7月下旬	□ メダロット2クワガタバージョン	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●○	3,980円
7月	□ アザーライフ アザードリームスGB	コナミ	その他	●●●●●●●●○○	4,300円
7月	□ バックギャモン	アルトロン	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
7月	□ 〜ぷよぷよ外伝〜ぷよウォーズ	コンパイル	RPG	●●●●●●●●●○	価格未定
7月	□ ドラえもんあるけあるけラビリンス	エポック社	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
8月6日	□ 牧場物語GB2	パック・イン・ソフト	シミュレーション	●●●●●●●●○○	3,900円
8月13日	□ シャドウゲイト リターン	ケムコ	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
8月	□ ウェットリスGB(仮題)	イマジニア	パズル	●●●●●●●●○○	価格未定
8月	□ 飛龍の拳伝説GB SDバージョン	カルチャーブレーン	アクション	○○○○○○○○○○	3,980円
8月	□ マリオゴルフGB	任天堂	スポーツ	●●●●●●●○○○	価格未定
8月	□ 白江七段の囲碁教室	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3,200円
8月	□ 本格将棋 聖	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3,200円
8月	□ ファミリートランプクラブ(仮題)	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3,200円
8月	□ ポケットファミリーGB2	ハドソン	その他	●●●●●●●○○○	3,980円(予価)
8月	□ JリーグエキサイトステージGB	エポック社	スポーツ	●●●●●○○○○○	3,980円
9月3日	□ きせかえ物語	パック・イン・ソフト	その他	●●●●●●●●○○	価格未定
9月初旬	□ ポケットモンスター金	任天堂	RPG	●●●●●●●●○○	3,800円
9月初旬	□ ポケットモンスター銀	任天堂	RPG	●●●●●●●●○○	3,800円
9月	□ スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	アクション	●●●●●●○○○○	3,900円
9月	□ ハムスター倶楽部	ジョルダン	その他	●●●●●○○○○○	3,980円(予価)
9月	□ ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●●○○○○○	4,800円(予価)
9月	□ ぐるぐるガラクターズ	アトラス	RPG	●●●●●●●●○○	価格未定
9月	□ キャットウーマン	ケムコ	その他	○○○○○○○○○○	3,980円
9月	□ ディジャヴ	ケムコ	その他	○○○○○○○○○○	3,980円
9月	□ オセロミレニアム	ツクダオリジナル	その他	●●●●●○○○○○	価格未定
'99年夏	□ Get虫'倶楽部 みんなの昆虫大図鑑(仮題)	ジャレコ	その他	●●●●●○○○○○	4,800円
'99年秋	□ ゴルフだいすき!	キッド	スポーツ	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年秋	□ マリーのアトリエ〜ザールブルグの妖精錬金術師	イマジニア	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
'99年秋	□ エリーのアトリエ〜ザールブルグの妖精錬金術師	イマジニア	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
'99年	□ BLACK ONYX GB	ビーピーエス	RPG	○○○○○○○○○○	5,800円(予価)
未定	□ シェラザード伝説	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	3,900円(予価)
未定	□ 飛龍の拳伝説GB リアルバージョン	カルチャーブレーン	アクション	○○○○○○○○○○	3,980円
未定	□ 対局将棋 極GB	アテナ	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 銃鋼戦記バレットバトラー	コナミ	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ドンキーコングランド2	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ザ・グレイトバトルPOCKET	バンプレスト	その他	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ ポケモンピクロス	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
7月1日	□ はじまりの森	任天堂	その他	○○○○○○○○○○	2,500円
8月	□ スーパーコラムス	メディアファクトリー	その他	●●●●●●●●●○	2,000円(予価)
'99年夏	□ ファイアーエムブレム トラキア776	任天堂	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定

新作ソフト超速スクープ

5月27日の日本経済新聞に気になる記事が掲載された。“携帯機向けゲームソフト・セガ、任天堂に供給”と題されたもので、これまでセガが開発してきたゲームソフトを、ゲームボーイや、バンダイのワンダースワン、SNKのネオジオポケット向けに移植し、供給していくという内容だ。今年度中の発売を目指して、『サクラ大戦』のゲームボーイへの移植を、任天堂と交渉しているという。

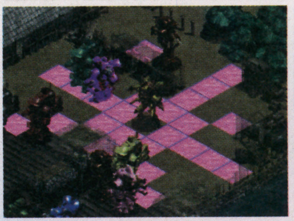
さっそくセガに開発状況を問い合わせてみると、「日経さんの取材のなかで出てきた話であり、セガからは公式な発表をしていません(広報企画室・梅村氏)」とのお話。けれども開発の可能性については、「実際に各社と調整を進めています」とのコメントをいただいた。任天堂は「日経さんから取材は受けておりませんし、この記事に関しては現状ではコメントできません(企画部・本郷氏)」とのこと。

いずれ時期がくれば正式に発表されるだろうが、どうやらゲームボーイで『サクラ大戦』が遊べるようになる可能性は、意外と高いといってもいいみたいだ。

 ＊掲載した画面写真は、すべてサターン版『サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜』です。











新しい画面をドーンと紹介しちゃいます！

ファイアーエムブレム トラキア776

1999年9月1日書き換え開始
開発度90%
2,500円／任天堂

Nintendo

最新情報



❶リーフがいまにもやられてしまいそうだ。❷体格の良いマーティがリーフを担いで救助。リーフの姿は消えてしまった。❸マーティの同行者の項目にリーフの名前が。能力が下がっているので安全な場所に避難しよう。❹捕まえるのコマンドは基本的に攻撃と効果は変わらない。これでトドメを刺せばオーケー。❺同行者が敵兵に。邪魔なんでアイテムを奪ってさっさと解放しよう。❻❼❽新しく公開となったキャラクターイラスト。いったいどんなドラマが待っているのか!?







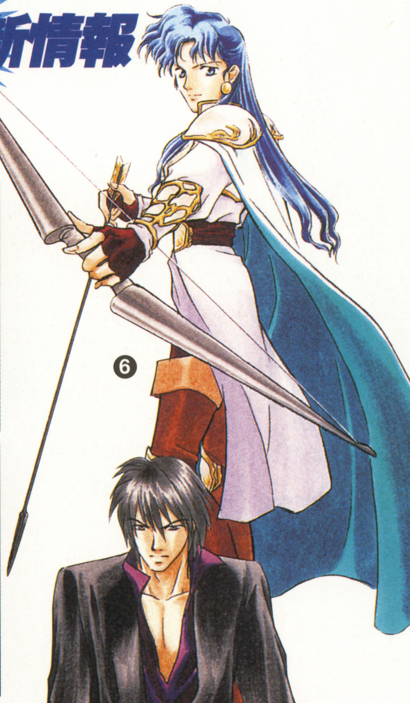
書き換え開始がちょっとのびてしまった『ファイアーエムブレム トラキア776』。とはいうもののゲームシステムなどのメイン部分はほとんど完成しているということなので、もうちょっとだけガマン。ちなみに9月1日の書き換えよりもすこし早く、8月28日にプリライト版（価格6,000円）と、プリライト版にオリジナルグッズや紹介ビデオ、ビジュアルブックなどがついた限定版のDXパック（予価9,800円）が先行発売される。それぞれ7月1日から8月16日までローソンで予約を受け付けているので、待つのがイヤな人はこちらを買ってしまうのもいいね。

それでは、今作から新しく加わった味方を救出するシステムについて詳しく説明していこう。プレイヤー側のターンで、行動終了した仲間が敵に囲まれているのにHPが少ないという状況。飛び道具で敵を仕留めることができるなら、そのキャラクターで援護に行ってもいいけど、相手はそれくらいじゃ死にそうもない。とはいったものの、回復のできるキャラクターもいないので、つぎのターンに仲間が殺されるのは間違いない……。

こんなときこそ仲間を救出する絶好の機会だ。仲間のキャラクターよりも、体格ポイントが上まわるキャラクターを隣接させて、かつぐのコマンドを入力。すると、やられそうなキャラクターは担いだキャラターの同行者になるのだ。この間は担いでくれているキャラクターに攻撃が集中するので、敵から攻撃を受けなくなるというわけ。ただし、キャラクターを担いでいる間は、能力が大きく低下してしまうので気をつけよう。

さらに今作から加わった、敵を捕虜にするシステム。これは敵にトドメを刺す攻撃のときに"捕まえる"というコマンドを使えばオーケー。捕まえた敵も、仲間を救出したときと同じように同行者扱いになり、担いでいるキャラクターの能力は低下する。ちなみに、同行者とは自由にアイテムをやりとりできるので、敵のアイテムが欲しいときは、捕まえて同行者にしてから手に入れるのが確実な方法だ。









❶エーヴェルの必殺技が炸裂！　す速いスピードで相手のサイドから連続で切り込み！　ダッシュから敵の攻撃を回避しつつツッコンでいく。❷主人公のリーフがダッシュで接近しつつ思い切り斬りつける。❸リーフの持つ光の剣は敵から1ブロック離れた位置から攻撃できる万能武器。軽いうえに装備するだけで幸運が高く上がるのでオススメ。❹なにも見えない暗闇を探索する一行。先が見えないだけでこんなに怖くて不安になる……。❺探索が進んで無事進めると思ったら海賊団の魔の手が……、ここは男らしく全員素手でＫＯか!?❻❼どちらも騎士のような風貌をしているが……。リーフの仲間になるのかな？











❻



❼

今月明らかになった情報によると、自分の仲間の周辺しかマップが見えなくなってしまうということもあるようだ。もちろん、全体マップを見渡してもなんにも見えないので、どこに敵がいるのかわからないのはもちろん、ボスの位置までもわからなくなっているのだ。なにも考えないでただ突っ込んで行くと、いつの間にか敵に囲まれていた、なんてこともあるので、暗闇のなかを慎重に進みボスの位置を少しずつ特定していこう。だが、アイテムでたいまつを持っていれば広範囲を明るくすることができるので有効に使っていこう。

敵との戦闘の直前には、相手の武器や能力、残りHPを確認できるため、敵との戦闘はいままでのシリーズと比べてやりやすくなっている。だが、それは簡単になったという意味ではなく、あくまでもプレイしやすくなったという意味なので注意。敵もショップに行って買い物をすることなどを考えると、戦闘のレベルはいままでのシリーズでもっとも高いかもしれないぞ。　戦闘の際に武器を切り替えることができるのも覚えておこう。武器には耐久度があるので、強いからといってそればかり使っていたらすぐに壊れてしまう。強い武器はここぞというときのために温存しておくのも重要な戦略だ。もちろん、敵が強いアイテムを持っていたら捕まえて確実にものにすることができるぞ。

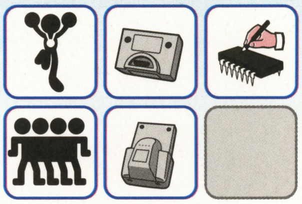




『実況サッカー』ファンを泣いて喜ばせる最新作が登場！

実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2





1999年7月29日発売
開発度100%
7,800円／コナミ



本物のサッカーさながらの興奮が味わえるコナミの人気サッカーゲーム、『実況サッカー』シリーズ。第1作発売からかなりの月日がたつものの完成度の高さから根強いファンが多いこのゲーム。その最新作がついに登場するぞ！

前作でプレイ中に使えたテクニックは、ドリブルやパス、シュートといった基本的なモノから、スルーパスやクイックフェイントなど特殊なものがあった。今作ではそれらに加えて股抜きや、ボールをチョコンと出してダッシュでディフェンダーを置き去りにするドリブルなどと、新しいテクニックも数多く追加されている。これらを駆使することができるようになれば、いままで以上にプレイの幅が広がるのは間違いないだろう。しかも試合部分の視点やカメラアングルの種類も増えているので、臨場感がさらにアップ！　スタジアムの興奮を味わうことができるぞ！

フォーメーションや作戦、各選手の役割など、プレイ以外の戦術が細かく設定できるのもこのゲームのウリのひとつだが、当然そういった要素も削られることなく残っている。自分の作った戦術をコントローラーパックに登録しておけばいつでも使うことができる。自分のクラブに適した戦術を作り上げよう。

ゲーム中に使用できるクラブは、Jリーグに所属しているすべてのチームが登録されていて、選手もすべて実名で登場。リーグ中で絶大な得点力を発揮しているジュビロ磐田のストライカー中山や、レッズを率いる天才ミッドフィルダー小野などを使えば、盛り上がることは間違いなしだ。さらに、コンサドーレ札幌といったJ2のクラブも使用可能なので、地元のJ2クラブを応援しているサポーターも大安心。楽しみな要素がたくさん詰まったこのゲーム。シリーズのファンは待ちきれないぞ！







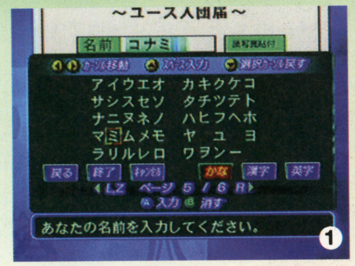




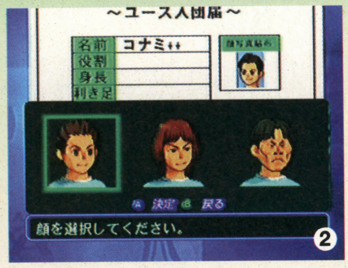
❶ゴール前からチャンスをうかがう小野。❷必殺のスルーパスがフォワードに通った！❸中盤で激しくボールを競り合うヴェルディ。❹❺市川がオーバーラップからスライディングをかわす！❻相手選手の股にボールを通すストイコビッチ。新しいテクニックだ！❼ボールを前に出してダッシュのスピードでディフェンスを置き去りにする。サイドからセンタリングチャンスだ。❽クラブによって強さもイロイロ。好きなクラブの強さが気になるところだね。❾戦術の設定も重要。クラブにあった戦術を練っていこう。

 ※画面は開発中のものです。

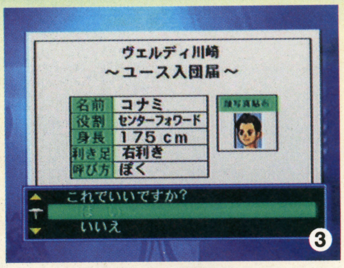
❶❷❸選手の顔、名前を決めて、ポジションや身長、利き足などのデータを入力しよう。『パワプロ』みたいにポジションのコンバートもあるかもね。❹❺トレーニングで能力アップ。すべてに優れた選手を作るか、特出した特技を持たせるか？　育成方針を決めて選手を育てていこう。❻イベントでつく特殊能力。雨に強いなんていう能力は、野球と違って雨で試合が中止にならないサッカーならではの特殊能力だね。❼マッハシュートなんて特殊能力も覚えられるのか!?❽❾❿クラブ名、フラッグ、ユニフォームを設定しよう。⓫⓬⓭所属選手のポジションやデータを入力。名前で実況してもらうことも可能だ。



1



2



3



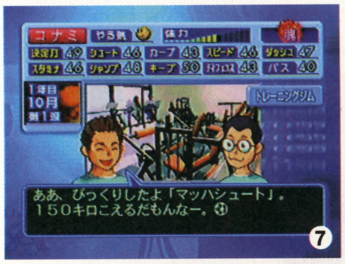
4



5



6



7



8



9



10



11



12



13

　さらにこの『パーフェクトストライカー2』のウリは、『パワプロ』シリーズでおなじみの、オリジナルの選手を作成して育てていくというサクセスモードが加わったことだ。前作でもキャラクターを作ることはできたけど、能力などの数値はランダムで決定していただけに、このサクセスモードはファンにはたまらない要素だよね。

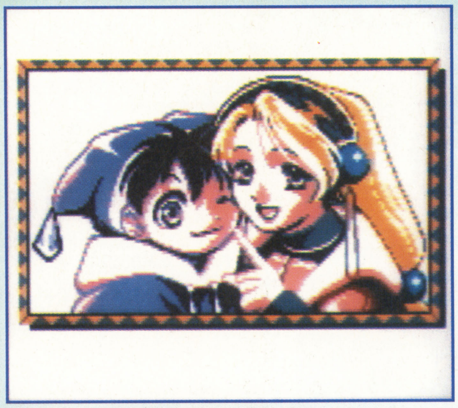
　サクセスモードでは、クラブのユースチームに新人として入り3年間トレーニングを積み、1軍の選手として登録させることが目的だ。基礎的なステータスを上げるトレーニングや、気力や体力を回復させる“遊ぶ”、“休む”といったコマンドがあるぞ。練習で基本能力値を上げるだけでなく、イベントによってさまざまな特殊能力をつけることも可能だ。ただしそれらの能力は、選手にとってプラスになるモノばかりではない。なかには選手に悪い影響を与えるモノもあるので注意しよう。無事、3年間の修行を乗り切り、世界に通じるサッカー選手を育て上げよう！

　追加されたのはサクセスモードだけじゃない。プレイヤーオリジナルのクラブを作ることもできるのだ。オリジナルのクラブではクラブフラッグやユニフォームなど、さまざまなものが設定可能。所属させる選手のデータも顔やタイプといったように、細かい設定ができる。もちろん、サクセスで作った選手たちのみでオリジナルのクラブを作ることもできる。みんなも知っているような世界のビッグクラブを自分の手で作り上げたりしてもおもしろそう。そこに登録するスゴイ選手を何人も作るのは大変そうだけど、それだけヤリコミがいのあるゲームになったぞ。

伝説の錬金術師がゲームボーイで大暴れ!?

マリーのアトリエ／エリーのアトリエ

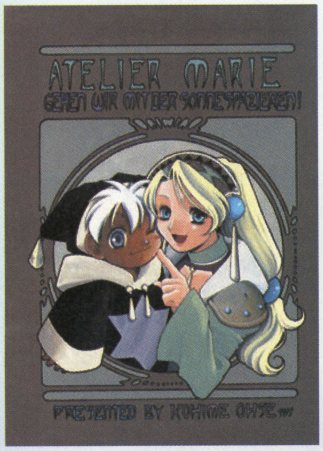
～ザールブルグの妖精錬金術師（仮題）

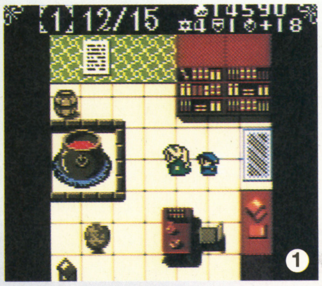


1999年秋発売
開発度30%
価格未定／イマジニア

imagineer

超スクープ







❶マリーのアトリエのなかで材料の調合を行うのだ。❷こちらはエリーのアトリエ。連れている妖精は女の子だぞ。❸街のなかを自由に歩き回ることができる。❹マリーのステータス画面。❺こっちはエリーことエルフィールのステータスだ。❻酒場では街の人からの依頼を受けることができるぞ。

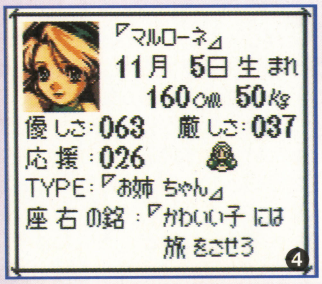
自然界のさまざまな物質を収集して、まったく別のアイテムを作っていくというシステムが好評だった『マリーのアトリエ』シリーズがゲームボーイで登場。それが今回紹介する『マリーのアトリエ』と『エリーのアトリエ』の2本だ。

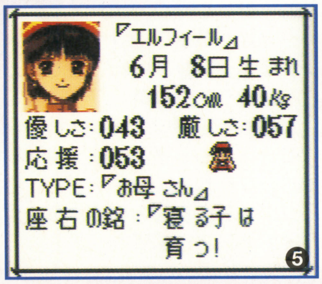
ザールブルグの街で自分のアトリエを経営するマリーことマルローネは、妖精を預かって育てることに。この半人前の妖精を、5年間のうちに一人前の妖精にするというのがゲームの目的だ。いままでのシリーズでの妖精たちは、マリーの代わりに物質を集めたりアイテムの作成を行っていたけど、今作ではマリーがそれらをすべてを妖精に教えこまなければならないぞ。そのほかにも、モンスターと戦う方法や逃げる方法を身につけさせたりと、教えることはたくさんある。がんばって一人前の妖精錬金術師に育て上げよう。

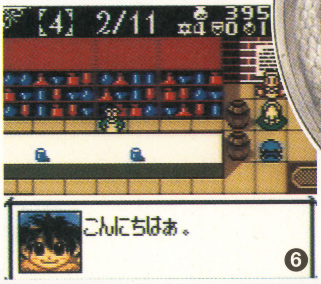
ちなみに、『マリー』版と『エリー』版どちらも基本的なゲームシステムは同じだけど、『マリー』版では男の子の妖精、『エリー』版では女の子の妖精を育てていく。そのため、中身のイベントなどはちがったものが用意されているのだ。

イベントのときに登場するイラストや、手に入れたアイテムなどは通信機能を使って交換することができるぞ。この交換のときにお互いの妖精が雑談を始めることもある。妖精たちがマリーとエリーのことをどう思っているか、わかるかもね。

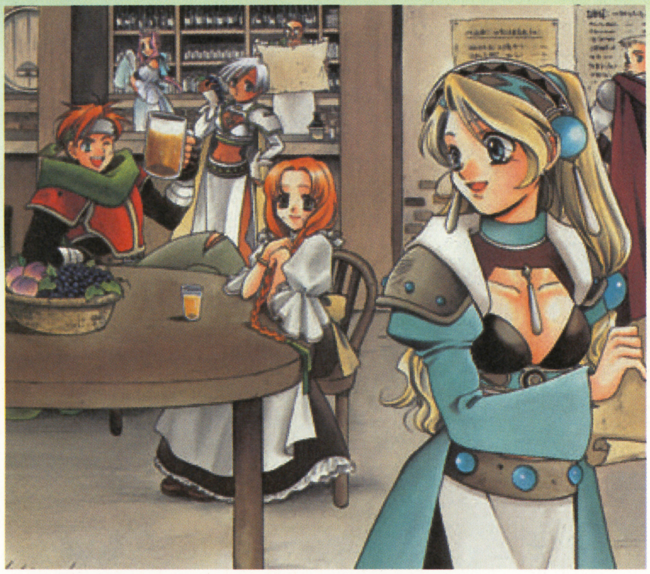




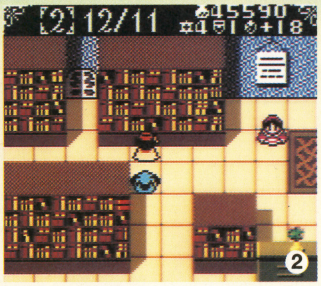








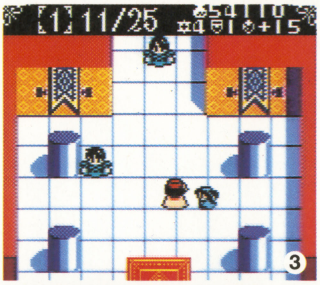




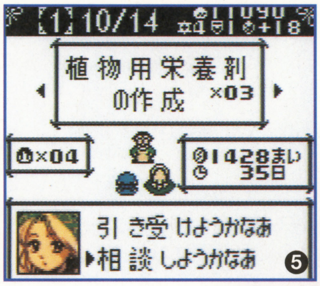
妖精が物質の採取やアイテム作成などの仕事をこなしたら、マリーは妖精にいろいろな言葉をかけてあげることができるぞ。選択できる言葉の種類は、ねぎらいの言葉、誉め言葉、しかりの言葉などいろいろなものが用意されている。どんな言葉を選んだかで妖精の性格が変化していくから、妖精が行ったことをしっかりと評価して言葉をかけてあげることが大切なのだ。

ただし、妖精の冒険をマリーが直接見るということはできないので、帰ってきた妖精のようすやその結果報告を聞いて冒険内容を想像するしかない。もし失敗してしまったとしても、がんばってボロボロになっているようなところで、"お疲れさま"と優しい言葉をかけるか、"失敗しちゃダメじゃない!"と厳しい言葉をかけるか……。育てた人によってまったく違った性格の妖精に育っていくのはまちがいなさそうだよね。

はじめは妖精の能力が低いから、むやみに仕事を引き受けても失敗してしまうだけ。レベルの低いやさしい仕事をこなさせて、経験を積ませていこう。それでもはじめのうちは失敗が多くて頼りのない妖精に感じるだろうけど、数多く仕事をこなすことによって能力も確実に上がっていく。正確な調合のできる妖精や、敵から逃げるのが得意な妖精など、性格だけではなく、能力の成長の仕方もプレイヤーのかけた言葉や頼んだ仕事の内容によって変化していくぞ。



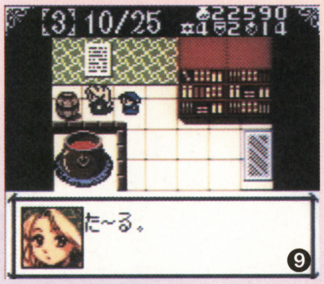




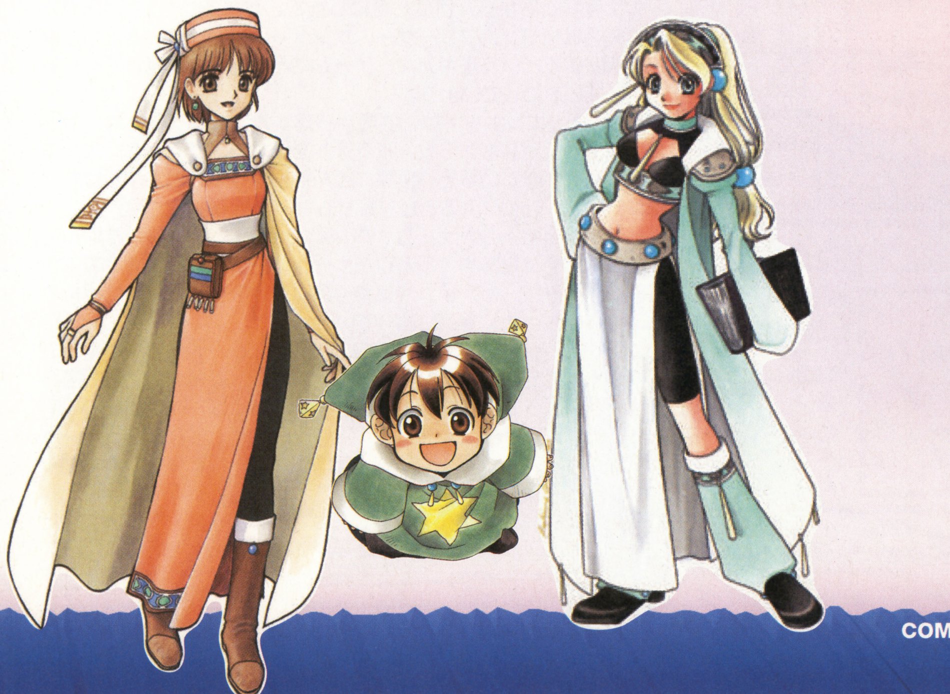








❶ザールブルグの街の全体マップ。❷これは図書館？　アイテムの作成方法がわかりそうだ。❸ザールブルグ城の内部。なんか特別なイベントが起こりそう。❹妖精のステータス。どんな性格に育つのかな。❺植物用栄養剤の依頼を頼まれた。どうするか妖精に相談してみよう。❻すでに持っているので問題なし。街の人の評価もアップだ。❼❽アイテムによって作成のレベルはかわってくる。妖精の能力によって成功率も変化するぞ。❾新しく登場したタル。なにに使うのかな？



映画にも登場するルギアのイラストが公開された

ポケットモンスター金・銀

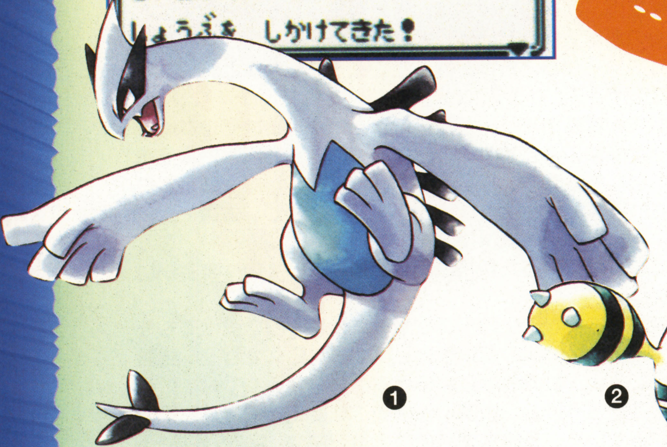
POCKET MONSTERS

1999年9月初旬予定
開発度80%
各3,800円／任天堂

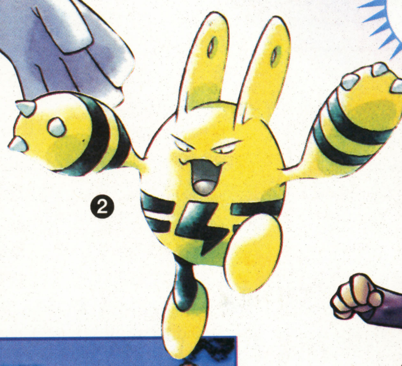
Nintendo

続報を待て





❶



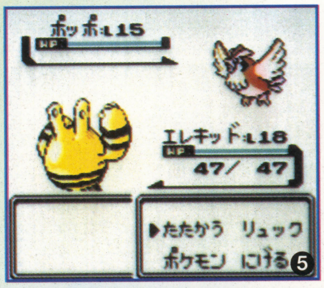
❷



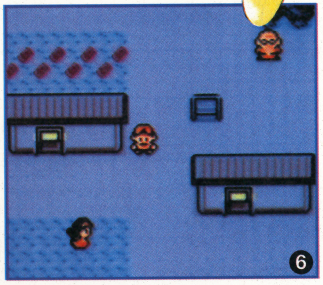
❸



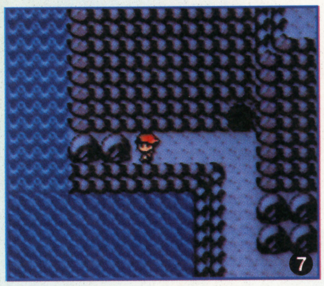
❹



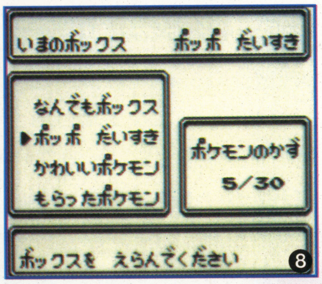
❺



❻



❼



❽



❾

❶すべてが謎につつまれたルギア。映画で爆誕するというが……。❷黄色に黒のシマシマが目印のエレキッド。❸手提げカバンにモンスターボールをぶら下げたじゅくがえり。❹まいこはんは、可愛い顔して強力なポケモンを操ると見た。❺エレキッドの必殺技は、“かみなり”なんだろうか。❻なぜか薄暗い町。夜になったのかな？❼どうくつを抜けると、大きな滝があった。❽ボックスに名前がつけられるから、ポケモンを整理してあずけられるね。❾レベルごとにポッポを揃えてみたりして。

徐々にあかされていく『ポケットモンスター金・銀』のゲーム情報。今月もまた、新たなモンスター2体の姿が公開されたぞ。ルギアは夏に公開される劇場用新作アニメの『幻のポケモンX ルギア爆誕』に登場するから、何度も目にしたことがあるかもしれないね。伝説の鳥ポケモン、フリーザー、サンダー、ファイヤーとともに映画で活躍するというルギアが、ゲームでどんな活躍を見せてくれるのか、楽しみにしていよう。

もう1体のエレキッドは、名前から察するにエレブーとなにやら関係がありそうなポケモン。イラストを見ても、どことなくエレブーに雰囲気が似ているぞ。実際にどんな役回りで登場するかはわからないけど、近くによるとビリビリしちゃいそうだね。

上に掲載したトレーナーは、“じゅくがえり”と“まいこはん”。どんなポケモンをあやつるトレーナーかは、ゲームが発売されてからのお楽しみだ。カンザシや着物の柄がモンスターボールだったりと、さりげないオシャレが効いている。

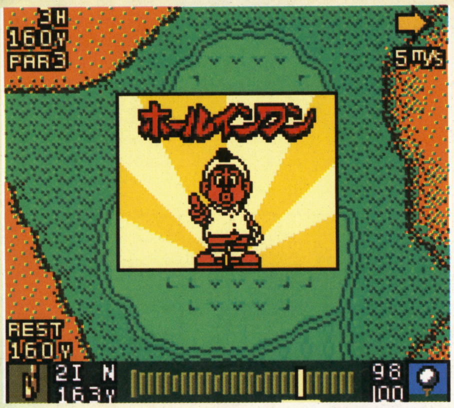
『ポケモン金・銀』で追加された機能として、ポケモンのボックスに好きな名前をつけられることが判明した。どんなポケモンをあずけたかによってボックスの名前をかえておけば、呼び出して“てもち”に加えるときに混乱しなくてすみそうだ。写真のように、ポッポばかりを集めたボックスだって作れるし、“でんせつのポケモン”なんて超強力なボックスを作ることだってできるぞ。

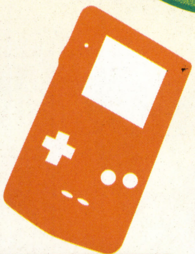
価格が3,800円に決定し、発売日が9月初旬とアナウンスされたファン期待の『ポケモン金・銀』。発売まで、あと、もう少しだ！

＊画面写真はすべて開発中のものです。

GBカラー専用の美麗なフィールドでキミの分身を育て上げるのだ!

マリオゴルフGB







1999年8月予定
開発度70%
価格未定／任天堂

Nintendo

超スクープ

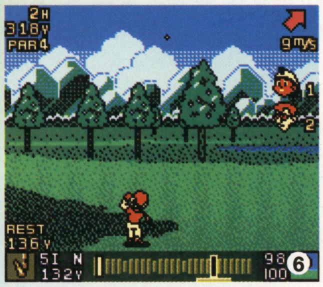




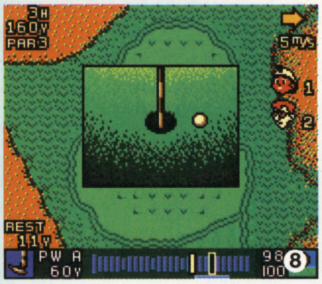














❶プレイヤーキャラクターは練習生として修行を積む。❷クラチャンことクラブチャンピオンと戦って経験値をゲットだ。❸練習施設やクラブハウスへの移動はマップ画面で行う。❹ショット練習場で思いどおりのショットが打てるようになるまで練習をしよう。❺ゴルフの知識がなくても、基本的なことはゲーム内で教えてもらえるから安心だ。❻画面構成は『マリオゴルフ64』とほぼいっしょ。N64版をやりこんだ人も違和感なく楽しめるのだ。❼ボールの着地地点が拡大表示されるから、地形もすぐに確認できる。❽カップイン直前は緊張の一瞬だ。❾クラチャンに勝利してレベルアップだ。

発色が美しく残像も驚くほど少ない、さらに消費電力が低くて長く遊べるGBカラー。そんな具合でとても魅力的なGBカラーなんだけど、既存のGBにも対応するとなるとその高性能を十分に活かしきれないのもまた事実。そこで徐々に発売されてきているのがGBカラー専用ソフト。8月に発売が予定されている『マリオゴルフGB』もそのひとつで、GBカラー専用ソフトとしてその性能をフルに活かしたゴルフゲームになっている。

「ゴルフゲームって難しいんでしょ」などと思っているそこのキミ、そんなことはないので安心して。この『マリオゴルフGB』は、6月11日に発売された『マリオゴルフ64』のGB版。簡単操作がウリのN64版のシステムがそのまま再現されているので、ゴルフのことを詳しく知らなくても楽しむことができるのだ。

N64版にはなかったGBならではの新要素ももちろんあるぞ。その代表的なものがシナリオモード。4人のキャラクターから選んでプレイしながら、自分好みの個性を持つキャラクターを育成できるのだ。どんなキャラクターが育つのか、すべてはキミのプレイ次第だぞ。ゴルフのルールを知らなくてもレクチャーを受けながら練習を積むことができるから、プレイするうちに自然と身につくはず。

育てたキャラクターは64GBパックを使って『マリオゴルフ64』でのプレイに使うこともできるのがうれしい。誰にも負けないお気に入りキャラクターを、キミ自身の手で育て上げよう。

ハイレゾパック対応のグラフィックに注目

スター・ウォーズエピソード1/レーサー



1999年7月21日
開発度100%
6.800円／任天堂

Nintendo

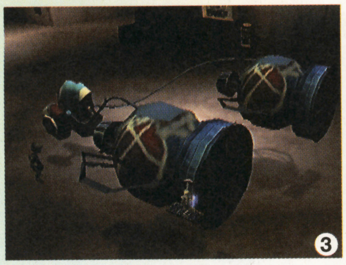
次号攻略



❶

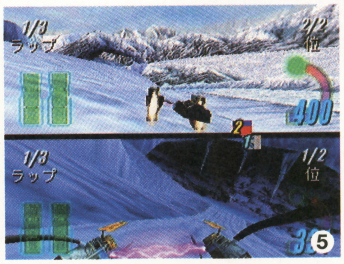


❷


❸



❹



❺

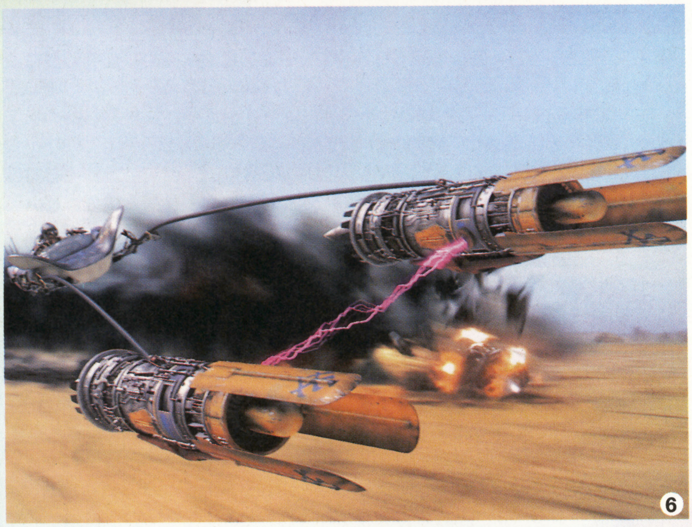
映画の公開初日に全米で250万人が会社を休み、350億もの経済損失があったという『スター・ウォーズ エピソード1』。日本でもこの夏の話題を独占すること間違いなしのSF映画に登場するド迫力のレースシーンを、そのままゲームにしてしまったのが『スター・ウォーズ エピソード1 レーサー』だ。

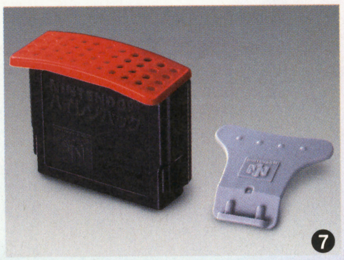
先月号でもお知らせしたように、レースにエントリーするのはふたつの強力なエンジンがコクピットを引っ張るポッドレーサー。全長約9メートル、最高速度は時速1,000キロにも達しようというモンスターマシンを操り、8つの惑星に作られた20種以上のサーキットを転戦していくことになる。

ポッドレーサーは全部で20種類以上。それぞれ特徴ある機体に設定されているので、自分の好みに合ったハンドリングのマシンを探し出そう。もちろん、映画で主人公のアナキンが乗っていたのと同じ機体を選ぶのもオーケー。レースに勝って得た賞金でパーツを購入し、自分なりのマシンにどんどんチューンアップしていくのも楽しいぞ。

6月に発売されたばかりの"ハイレゾパック"に対応したグラフィックは一見の価値あり。誌面に掲載した、映画をほうふつとさせる美しいレースシーンが、3Dスティックの操作に反応して、驚異的なスピードで動くのだ。これを一度でも体験してしまうと、"ハイレゾパック"なしでプレイすることは考えられなくなってしまうぞ。

2プレイヤーモードも用意されたこのゲーム。映画を観てからプレイするか、プレイしてから映画を観るか。その順番はどうあれ、スター・ウォーズの世界を知ってからプレイしたほうが、絶対に盛り上がるはず。キミもアナキンになりきって、レースを楽しもう。


❻


❼

❶エンジンのすぐ後ろに設定されたカメラアングルの映像。機体はエーブ・エンドコットのポッドレーサーだ。❷氷結したアンドープライムのコースを行く、ダッド・ボルトのマシン。❸イラン・マックのポッドレーサーを、ピット・ドロイドが修理している。❹マラステアーでのレースに臨むイラン・マック。❺画面を上下に2分割して対戦する。❻砂漠を疾走するアナキンのポッドレーサーのイメージカット。❼ハイレゾパックは、2,800円で好評発売中。

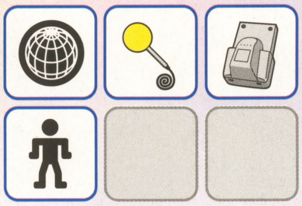
 ＊画面はハイレゾパック使用、開発中のものです。



白線の内側まで下がって発売日をお待ちください

電車でGO!64





1999年7月30日発売予定
開発度80%
6.800円／タイトー

TAITO

















次号攻略

タイトル画面が発表になり、開発度も上昇している『電車でGO! 64』。期待感もどんどん盛り上がってくるというもんだよね。では、今月も最新情報をお届けしよう。

まず、ゲーム中には“ほくほく線(HK100、681系、485系、485系-3000)”、“秋田新幹線(E3系)”、“京浜東北線(209系)”、“奥羽本線(701系)”、“田沢湖線(701系-5000)”、“山手線(205系)”、“東海道本線(223系、221系、207系、201系)”などが登場する予定になっている。このほかにも、ボーナスステージでのみ見ることができる車両もあるぞ。

つぎにVRS(音声認識システム)だが、適切な場所でマイクに向かって発声すると、ボーナス点が加算される。これは、ただ声を出すだけではダメで、たとえば“出発進行”、“通過” というように、ちゃんと発声しなければ認識されないのだ。ただし、発声を間違ったり、タイミングを逃して無言で通過しても、ペナルティを科されることはないのでご安心を。VRSがなくてもプレイできるが、これがあればゲーム性も高まるし、何よりも気分が盛り上がるはず。どうせならソフトと同時発売の電車でGO! 64コントローラも使って、運転士気分を倍増させよう! そしてゲームモードは“学習コース”と“練習コース”のふたつで構成された“入門モード”が導入されることになった。“学習コース”では、ゲームのマスコットキャラクターである鉄ちゃんが、操作方法などを段階を踏みながら教えてくれる。また、“練習コース”では最初の持ち時間が999秒に設定されているので、ゲームオーバーを気にせずに運転練習ができる。いずれも、『電車でGO!』未経験者や初心者にとっては嬉しい配慮だろう。

ファミ通64+では、いよいよ次号から『電車でGO! 64』の攻略記事をお送りしていくぞ。楽しみにして待っていてほしい!



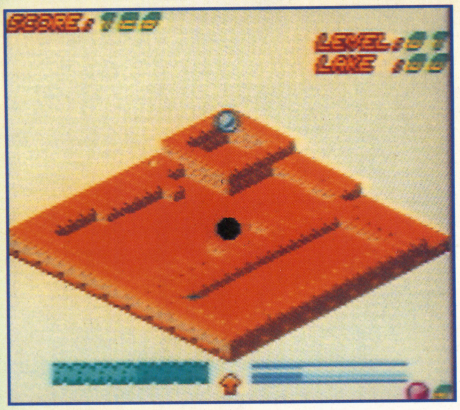


❶別売の電車でGO! 64専用コントローラーを使用すれば、気分も盛り上がる。N64の標準コントローラーなら、2種類の設定が可能だ。❷❸運転に慣れたい人は、まず“学習コース”へGO! 鉄ちゃんのファンもぜひお試しあれ。❹“練習コース”では、よほど大きな失敗をしない限り、ゲームオーバーにはならない。いろいろ試してみよう。❺ほくほく線の単線の鉄橋を通過中。❻オプションのゲーム設定によっては、鉄ちゃんが発声タイミングを教えてくれる。❼トンネル内でのすれ違いでは、警笛を鳴らそう。❽停止信号は何があっても遵守するべし。❾東海道本線で使用されている直流近郊型電車、221系。

 ＊画面は開発中のものです

水といっしょにアドレナリンもあふれ出す!?

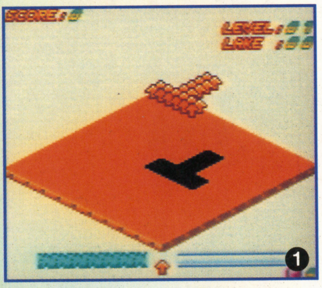
ウェットリスGB

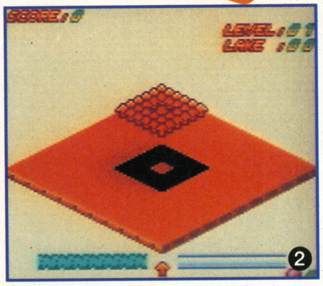


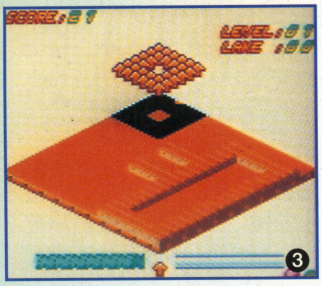
1999年8月27日
開発度60%
価格未定／イマジニア

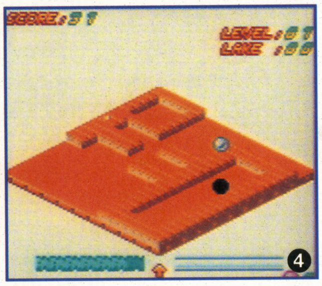
imagineer

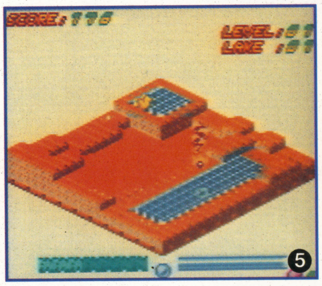


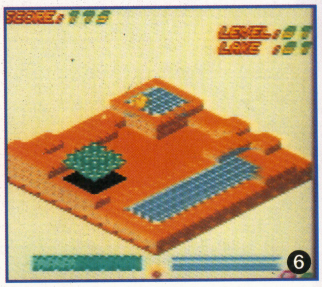


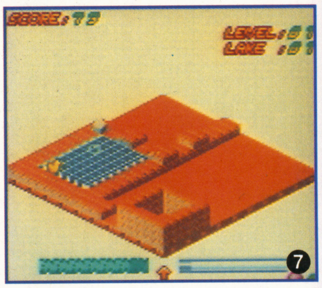


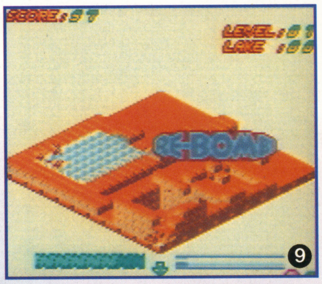


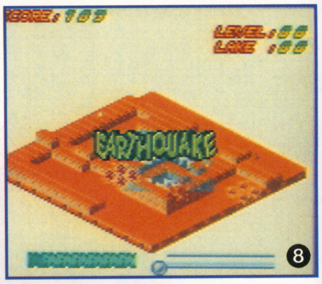


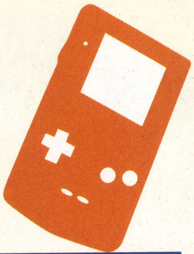












すでにN64でもリリースされているパズルゲーム、『ウエットリス』のゲームボーイ番の登場だ。N64版のようにふたりでの対戦プレイはできなくなっているものの、遊べるモードやゲームシステムは基本的に変わっていないぞ。

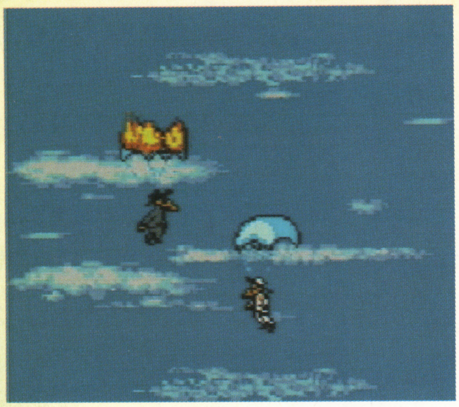
それではこのゲームプレイ方法を教えよう。まずは開始直後からしばらく降り続けるアップブロックを使ってレイクとなる囲いを作っていこう。つぎに、降ってきた水をこのなかに落としていけば囲いに水が溜まり、レイクと呼ばれる湖が完成する。水をレイクに落とせなかったりあふれさせてしまうと、画面右下のタンクメーターが溜まってしまう。このメーターが満タンになるとゲームオーバーになってしまうぞ。このタンクメーターを減らすには、レイクに溜まっている水に、落ちてくるファイアーを当てて水を蒸発させてやればオーケーだ。蒸発させた水の量が多ければ多いほど、タンクメーターの水も多く減少していく。そしてスコアがアップしていくのだ。

数多くのレイクを作ったり、深いレイクを作っておくことで出現するアヒルを出しておけば、水を蒸発させたときに得られるスコアの倍率がドンドン上昇。さらに多くの水を陣地に溜めると出現するレインボーを出しておけば、得られるスコアが10倍にも跳ね上がるのだ。ただし、レイクの数や深さを増すために地形を高くしていくと、画面左下の地震計の値が増えてしまう。地震計が満タンになってしまうと、陣地に地震が起きて地形がぐちゃぐちゃになってしまうぞ。レイクの水もこぼれてしまうので、ほぼ間違いなくゲームオーバーになってしまうので注意だ。

❶レイクとなる囲いを作るために、アップブロックを積んでいこう。❷アップブロックの形はイロイロ。むやみに積んでも意味がない。❸ブロックの形に適した場所に置かないと、ブロックとブロックのあいだに無駄なすき間ができ、陣地から水があふれてしまう。❹完成した囲いに水を落とす。これでレイクの完成だ。❺画面上のレイクは十分な深さがあるのでアヒルが出現。ファイアーでほかのレイクを蒸発させてスコアをゲット！❻ダウンブロックで土地を削る。高くなりすぎた場所を削っていこう。❼アイスキューブが落ちてきた。これがレイクに落ちるとレイクが凍ってしまう。ファイアーを当てるか時間が経過しないと溶けないぞ。❽アースクエイクの瞬間！　無駄な土地はできるだけ削ろう。❾ボムで空いた穴にさらにボムを落とすと、さらにボムが降ってくる。危険！

白スパイと黒スパイが対決!!　任務を遂行して脱出せよ!!

スパイアンドスパイ



1999年7月23日
開発度100%
3,980円／ケムコ

KEMCO

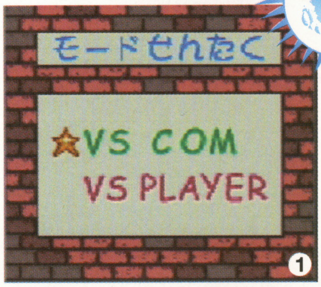
期待の一作

ファミコンで発売され人気を博した『スパイVSスパイ』がゲームボーイ用ソフトになって、なつかしくも新しく復活するぞ。基本のルールはとても簡単。ふたりの新米スパイがボスからの司令を受け、目標の建物に忍び込み、家具などに隠されているアイテムを集めて脱出すれば、ミッション・クリアーだ。

集めるアイテムは全部で5つ。ミッションによって、CDやパスポート、通行証、カギと、その内容は違ってくる。ただし、アイテムを入れるためのカバンがないと、ひとつしか持つことができないので、まずはカバンを手に入れてから、いろいろ集めなくてはならない。カバンもひとつのアイテムとして計算されるので、あと4つ探せばいいというわけだね。

「アイテムを集めて脱出するだけ？　そんなの簡単じゃん!!」という読者もいるかもしれない。けれども、そんな単純なゲームではないぞ。プレイヤーは主人公を白スパイと黒スパイから選ぶことができるのだが、白スパイを選ぶと黒スパイが、黒スパイを選ぶと白スパイが主人公の敵スパイとして登場し、同時に5つのアイテムを集めて脱出しようとしてくるのだ。敵スパイもアイテムを集めて脱出するために、主人公からアイテムを奪おうとしたり、攻撃して邪魔したりしてくるぞ。アイテムが隠された場所に爆弾やワナを仕掛けるのはもちろんのこと、パンチやナイフ、棒などで互いに攻撃しあうこともできる。この敵スパイとの駆け引きが『スパイ&スパイ』の醍醐味といってもいいぞ。

思いのほか奥が深い遊びができるこのゲーム。ファミコン版とまったくルールがかわっていないけど、昔プレイしたことがある人も納得のいくデキなのだ。



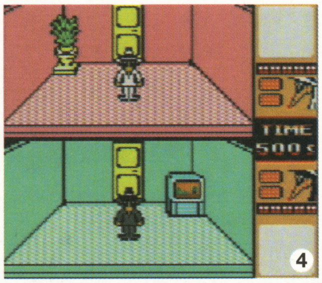
1



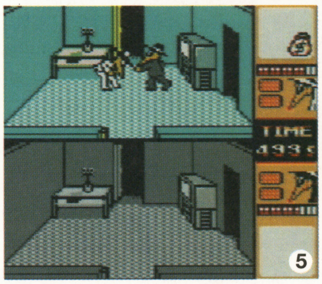
2



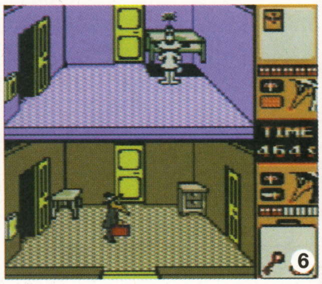
3



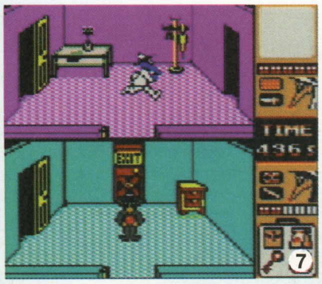
4



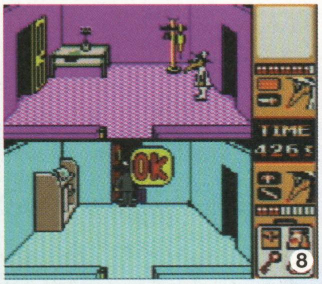
5



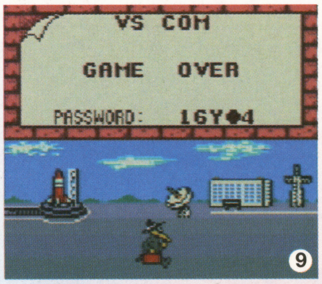
6



7



8



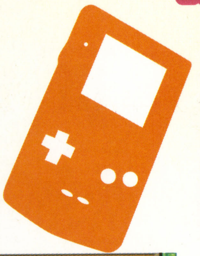
9

❶普通にひとりでもプレイできるが、通信ケーブルを使うことで友だちと対戦することも可能だ。❷ゲームの難易度も選択することができるぞ。❸好きなミッションを選択することができる。❹白スパイと黒スパイの、ふたつの画面でゲームが進む。❺敵スパイと遭遇すると、逃げるか戦うかしかできなくなる。❻机の中にアイテムを発見。ただし、カバンがないとそれ以上アイテムを持てないぞ。❼時限爆弾は、スパイが部屋に入ると数秒後に爆発する。スパイの顔が青くなったら時限爆弾発動の意味。❽すべてのアイテムを集めると、脱出口から外に出ることができる。❾脱出に成功すると、スパイ用のロケットや飛行機などで逃げることになる。

ほのぼの感あふれた牧場生活を味わってみよう

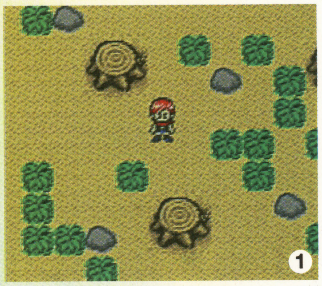
牧場物語GB2





1999年8月6日発売
開発度85%
3,980円/パック・イン・ソフト
PACK IN SOFT

期待の一作













人気シリーズ『牧場物語』のGB最新版が発売されることになったぞ。前のGB版に比べて作物や家畜の種類が増え、牧場も広くなり放牧もできるようになっている。

最新版も、ゲームの流れはこれまでと同じ。放置され荒れた牧場に移り住むことになったプレイヤーは、土地を耕し、さまざまな作物を育てていく。作物を売りお金が貯まったら、ニワトリや牛など家畜を育てて牛乳や卵を売るなど牧場経営を軌道に乗せていこう。牧場の増築や温室での花栽培など、できることもどんどん増えるのでやりがいを感じられるのは嬉しい。

釣りや昆虫・植物採集などから、自分だけの図鑑を作っていくことも今回からの新趣向だ。いろんな生き物の生態を身近に感じつつ、田舎生活を満喫しよう。

また、すぐそばの町の人々との交流もこのゲームの楽しみのひとつ。最初は会話も型どおりに交わすだけだが、町で行われる祭などのイベントに参加することで親しい友だちもできる。

通信ケーブルによって道具などをほかのプレイヤーとやりとりもできるようになった。なかなか手に入らないものも友だちから譲り受け、お互いの牧場を広げていくなんてことも楽しい。奇をてらった物語とは一線を画し、牧場での動植物や人々のふれあいを素直に受け入れられるゲームなので、ぜひ一度プレイしてみてほしい。

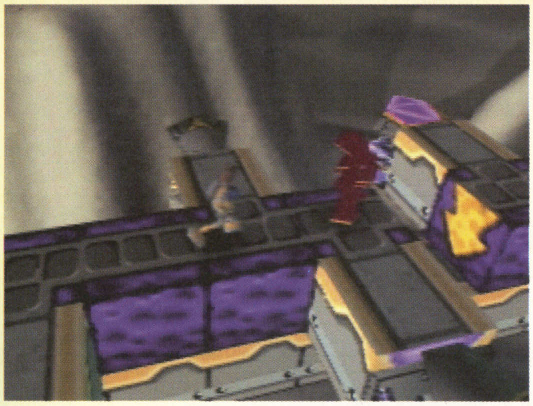




❶荒れ果てた牧場をキレイに整地することから始まる。❷町の掲示板には牧場生活のアドバイスや町でのイベントが載っている。必ずチェックしよう。❸4つまで道具を持てるから効率的に作業を進められるのだ。❹この場所に出荷物を入れておけば業者がちゃんと引き取ってくれる。❺そばの温泉でゆっくりと体を休めることも。❻ようやくニワトリを購入！　卵の出荷も始められるのだ。❼魚だけじゃなく、空き缶がひっかかることも。❽『牧場物語GB2』のイメージガール平山綾ちゃん。残念ながらゲーム中には登場しないが公式ホームページにて『綾の牧場物語』を連載中だ！　http://www.aya-bokujo.com/

古典的名作に立体空間がもたらす新感覚を味わえ！

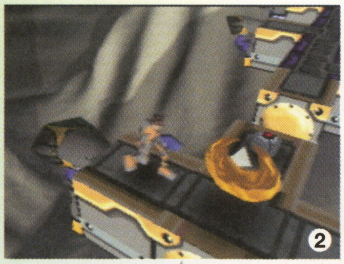
LODE RUNNER 3-D
ロードランナー 3-D

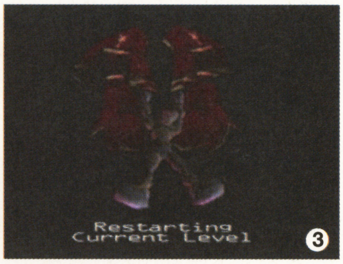




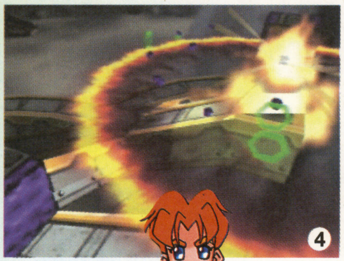
1999年7月30日発売予定
開発度90%
6,800円(予価)／バンプレスト


1


2



3


4



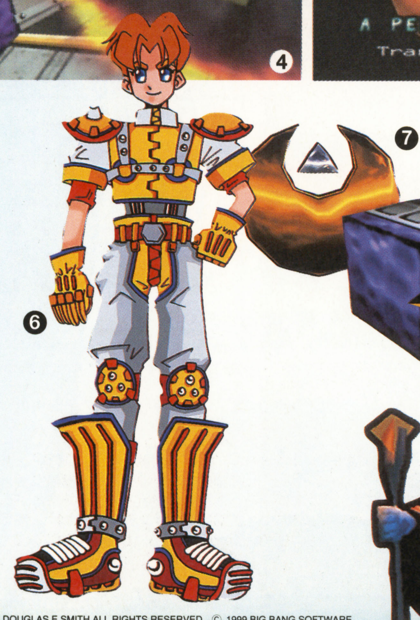
5

期待の一作

いわずと知れた名作『LODE RUNNER』がN64で装いも新たに新登場するぞ。名前のとおりひたすら道を走っていくだけのゲーム、ではもちろんない。ロードとは鉱脈のこと。金塊を求めて迷路のように入り組んだ空間を探検していくのだ。いまさらN64で『LODE RUNNER』なんて、といぶかしがる人もいるかもしれないけれど、早とちりしてはいけない。『LODE RUNNER 3-D』はフィールドがすべてポリゴンで描かれた立体空間になっていて、旧来のシリーズとは一線を画した作品に仕上がっているのだ。

アイテムやキャラクターもすべて3D。奥行きを利用したトラップや、バリエーション豊かに進化したアクションが新たなゲーム性を生み出しているのだ。プレイできるステージはじつに100以上も用意されている。各ステージは4つのレベルで構成されていて、5つのステージからなる特徴あるワールドが5つプレイできるのだ。最初からすべてのワールドで遊べるわけではなくて、巧みに隠された"ナビゲーションカード"を集めないとつぎのワールドに進めないから、さまざまな仕掛けを利用しながらステージの隅から隅まで探検することが必要だ。

もちろん3Dの空間ではカメラの位置も自由自在に動かせるので、好みの視点でのプレイが可能。『LODE RUNNER』を知っている者にとっては、かつてプレイした感覚を呼び起こされながらも新鮮さも味わえる不思議な懐かしさが、新たにプレイするものにとってはアクションとパズルの要素が融合した楽しさが、それぞれにたまらない1本なのだ。

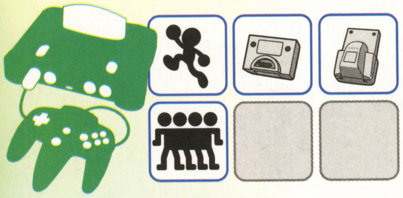

6 7


8 9 10

❶ブロックを掘って敵を埋めるのだ。❷プレイヤーのもっとも重要な目的は金塊を集めること。❸敵に捕まってしまった！　なるべくこの画面を見ないで済むようにしよう。❹いろいろなアイテムを駆使して突き進め。これはブロックを爆破したところ。❺金塊を集めたらつぎのレベルへゴー！❻主人公のロードランナー。キミの手で活躍させろ。❼主人公が集める金塊。❽掘ることのできるブロック。どのブロックも掘れるわけではないぞ。❾ブロックを破壊できる爆弾。そのほかにもさまざまなアイテムを駆使するのだ。❿敵キャラクターたち。ロードランナーは直接攻撃することができないので、ブロックに落とし込もう。

スリリングな3Dガンアクション!

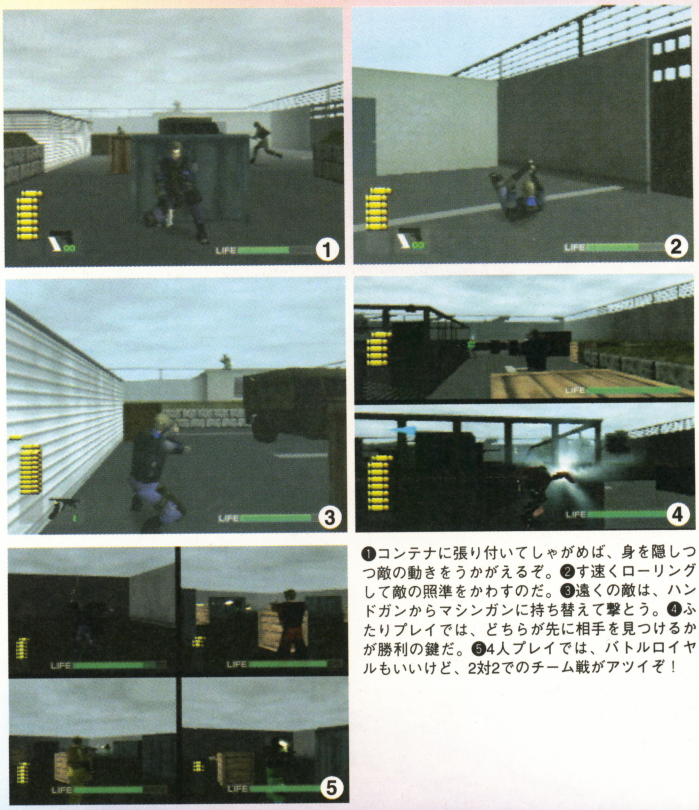
WINBACK



1999年秋発売予定
開発度60%
価格未定/コーエー

KOEI

特殊部隊「S.C.A.T.」の一員となり、テロリストと戦うスリリングな3Dガンアクションゲーム、それが『WIN BACK』だ。
　プレイヤーは、ハンドガン片手に単身管制センターへと乗り込むのだが、敵も警報装置や見張りを配して戦いを挑んでくる。隠されたマシンガンやショットガンなどの強力な武器や体力回復キットを手に入れて進んでいこう。しかし、身を隠すコンテナやドラム缶のなかには、銃撃で爆発してプレイヤーや敵を巻き込んでしまうものもあり、うかつには動けない。ワンアクションごとにドキドキ感が高まっていくぞ。
　マルチプレイではふたり、4人プレイが選択できる。とくに4人プレイではバトルロイヤルだけではなくチーム戦もできるから、プレイバリューがグッと広くなるぞ。



❶コンテナに張り付いてしゃがめば、身を隠しつつ敵の動きをうかがえるぞ。❷す速くローリングして敵の照準をかわすのだ。❸遠くの敵は、ハンドガンからマシンガンに持ち替えて撃とう。❹ふたりプレイでは、どちらが先に相手を見つけるかが勝利の鍵だ。❺4人プレイでは、バトルロイヤルもいいけど、2対2でのチーム戦がアツイぞ!

幻の昆虫を求めて少年が村を駆ける!!

昆虫博士2



1999年7月15日発売
開発度00%
4,800円/J・ウイング

J·WING

幻の昆虫、セイレイチュウを見つけるため、少年がアミを片手に昆虫を採集するロールプレイングゲームの登場だ。このゲームには、全部で255種類もの昆虫が登場する。中には、なかなか発見できない昆虫もいるぞ。フィールドを歩いているときに昆虫がいる場所に少年が近づくと、画面に昆虫のマークが表示される。そこでAボタンを押すと、アミで昆虫を採取するアクションゲーム画面に切り換わるのだ。
　昆虫によって、動きがみんな違うぞ。空を飛んでばかりいる昆虫もいれば、のんびりと歩いているのもいる。特に飛ぶ昆虫は、捕まえるにはそれなりのテクニックが必要だ。捕まえた昆虫たちは、自分の家の庭で飼ってあげよう。エサをあげたり、トレーニングをさせたりできるのだ。さらに、昆虫たちをオークションにかけて売ることもできてしまうのだ。キミは幻のセイレイチュウを発見することができるかな?



❶幻のセイレイチュウを偶然見つけた少年。しかしすぐに消えてしまった……。❷昆虫のいる場所にいくと、昆虫のマークが出るぞ。❸昆虫をアミで捕まえるアクションゲーム画面。タイミング良くアミをふろう。❹カブトムシやスズメバチなど、いろんな昆虫が登場するぞ。❺昆虫博士の知らない昆虫はない。捕まえた昆虫がどういう名前なのかわからなかったら、博士に聞いてみよう。

スポーツ感覚の格闘ゲームが登場！

格闘伝承 F-Cup Maniax

1999年7月23日予定
開発度90%
6,800円／イマジニア
Imagineer



相手の体力をなくせば勝ちというのが格闘ゲームの基本的なルール。だが、『格闘伝承』は相手の体力を無くしトドメを刺すときの、決まり手によって得られるポイントが変化するのだ。また、大技をカウンターでヒットさせたり、投げ技を決めた場合は残りの体力に関係なくポイントを得ることができ、このポイントを規定数得ることによって勝利が決定する。リングアウト勝ちや時間切れの判定勝ちといった勝ちかたよりも、大技や各キャラクター固有のスペシャル技でフィニッシュを決めたほうが得られるポイントが高いぞ。

派手なフィニッシュを決めるにはそれなりのリスクが必要だけれど、決まればそれ相応の見返りが帰ってくる。このゲームでは華麗な戦いのできるプレイヤーが強いプレイヤーということになるのだ。

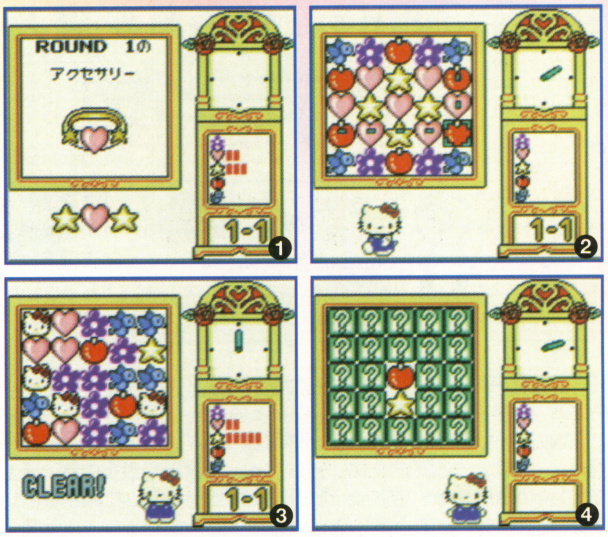


❶基本技で体力を奪い、大技を決めていこう。❷投げ技は決まるまで若干の時間がかかる。投げられたときはA+Bボタン同時押しで回避しよう。❸Lボタンはオートで相手の攻撃をかわせる。だがこの瞬間に投げられると絶対に回避することができないぞ。❹トレーニングモードでコマンドやコンボの練習もできる。❺前作で好評だったロデオモードも健在だ。

かわいいキティちゃんが、パズルゲームになった！

ハローキティのビーズ工房

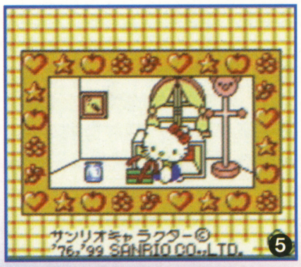
1999年7月17日予定
開発度100%
3,980円／イマジニア
Imagineer



女子中高生に絶大な人気を誇るキティちゃんが登場する、『ハローキティパズルコレクション』の最新作を紹介するぞ。

キティちゃんは誕生日に、キラキラ光るきれいなビーズがたくさん入ったビンをプレゼントされる。そこで、キティちゃんはこのビーズを使ってパパやママ、友だちのためにアクセサリー作りに挑戦するぞ。プレイヤーは、さまざまなビーズを集めて、キティちゃんのお手伝いをしていこう。

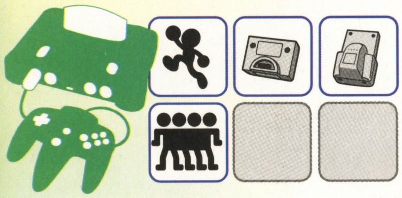
ゲームはとても簡単。7種類あるビーズの中から、同じ種類のものを縦や横に5つずつ並べていくだけでいいのだ。アクセサリーを作りながら進んでいくストーリーモードや、友だちとの対戦モードのほか、ポケットプリンタを使って、完成したアクセサリーをシールにすることもできるぞ。さらに、キティちゃんがゲームの遊びかたをわかりやすく教えてくれる、ルール説明機能も搭載しているのだ。



❶アクセサリーを作るには、画面下にある3つのビーズが必要となる。❷縦、横に5つずつ並んださまざまなビーズ。同じ種類ずつ並びかえていこう。❸ビーズがそろうとポイントが得られ、5ポイントたまるとそのビーズをゲットできる。❹キティちゃんが欲しがっているビーズが集まらなくても、神経衰弱で集められるぞ。❺ラウンドをクリアーすると記念写真がもらえる。ポケットプリンタを使えばこれがシールになってしまうのだ。

シビアな走りが要求されるレースゲーム！

Rally'99

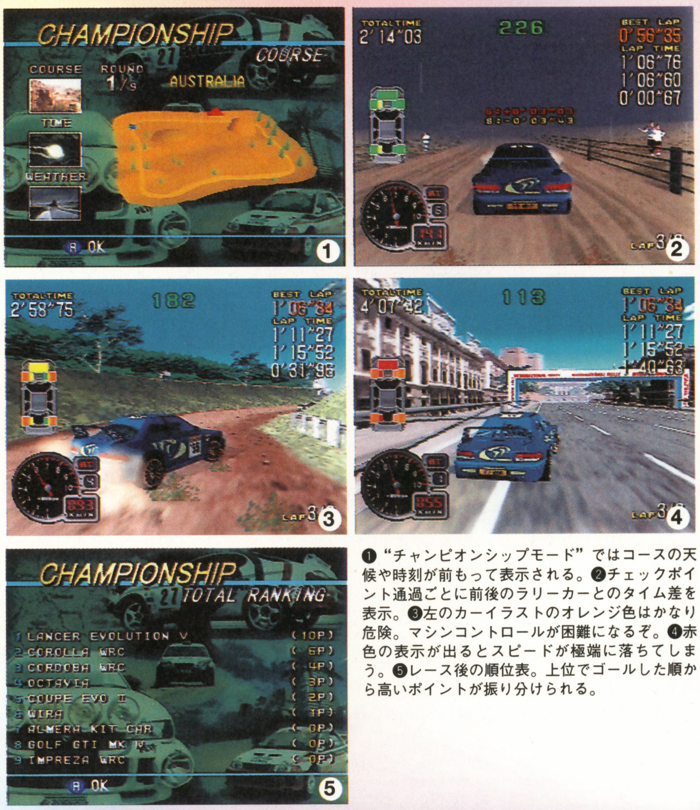


1999年8月6日
開発度90%
6,800円／イマジニア
Imagineer

前号で紹介した『インターナショナルラリーチャンピオンシップ64（仮題）』の正式タイトルが『Rally'99』に決定したぞ。さて、今号では“チャンピオンシップモード”でのシステムについて紹介しよう。

全9つのコースをライバルカーとポイントの獲得をめぐってせめぎあい、全コース終了時の合計ポイントによって順位が決まるわけだが、重要な要素となるのが“ダメージシステム”だ。

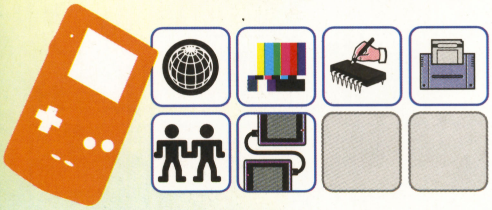
エンジンやサスペンション、タイヤは走行時間やライバルカーとの接触、激しいドリフトによってダメージが蓄積し、画面左側のカーイラスト上でダメージ状況が表示される。あるレベルを越えるとマシンコントロールが困難となり、上位でのゴールはほとんど不可能となってしまう。ただ、そのレースでのダメージはつぎのレースでは完全に解消されるので、それを考慮した走りも大切になってくる。



❶“チャンピオンシップモード”ではコースの天候や時刻が前もって表示される。❷チェックポイント通過ごとに前後のラリーカーとのタイム差を表示。❸左のカーイラストのオレンジ色はかなり危険。マシンコントロールが困難になるぞ。❹赤色の表示が出るとスピードが極端に落ちてしまう。❺レース後の順位表。上位でゴールした順から高いポイントが振り分けられる。

たった3,980円で熱帯魚が飼える!!

アクアライフ



1999年7月30日
開発度100%
3,980円／タム

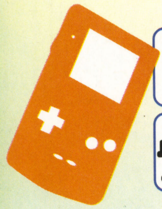
GBで熱帯魚を飼うことができる熱帯魚育成シミュレーション『アクアライフ』の登場だ。「GBで熱帯魚?」と思う人もいるかもしれない。しかし、これがかなり本格的なのだ。熱帯魚を入れる水槽は18個の中から選べるし、水草などのアクセサリーもちゃんと設置できるのだ。そしてかんじんの熱帯魚の数は、なんと200種類以上。いろんな熱帯魚がいるから画面を見ているだけでとても楽しいのだ。熱帯魚をブリードして、新しい熱帯魚も生み出せるぞ。このゲームには、3つのストーリーを楽しみながら育成方法を学んだりできる“ストーリーモード”、自由に熱帯魚を飼うことができる“フリーモード”、熱帯魚の育成に関するさまざまなデータを見ることができる“ずかんモード”、友だちと熱帯魚の交換ができる“つうしんモード”の4つのモードがあるぞ。なかなか登場しない隠しキャラクターの熱帯魚もいるから、がんばって見つけて友だちに自慢しよう。



❶いろいろなアクセサリーがあるので、本格的な雰囲気を味わえるぞ。❷登場する熱帯魚は、どれもこれも個性的。キミは何匹見られるかな？❸ゲームで遊べるだけでなく、熱帯魚の育てかたなど知ることができる。❹熱帯魚の世話をすることができる。熱帯魚にとって、快適な空間にしてあげたいね。❺種類の違う熱帯魚を同時に飼うことができるぞ。とても熱帯魚の色が鮮やかだね。

世界を股にかけるプロゴルファーを目指せ！

ゴルフ王





1999年7月16日発売
開発度99%
3,980円／デジタルキッズ

Digital Kids

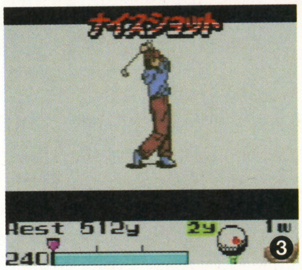
GBで本格派仕様のゴルフゲームが発売されることになった。男性か女性のプロゴルファーを選びジャパントーナメント、USAトーナメントとステップアップして最後はワールドトーナメントでの頂点を目指すのだ。

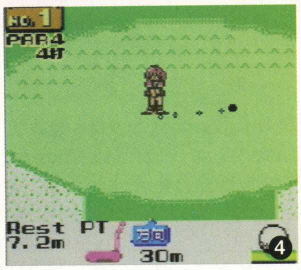
各トーナメントで10位以内に入ると賞金が手に入り、上位トーナメントの出場資格を得られる。獲得する賞金で高品質のゴルフクラブを買い、強いプロゴルファーたちとしのぎをけずっていくのだが、成績が悪ければまったく浮かばれることのない厳しい世界なのだ。また、プレイ中はタイミングよく、“ナイスショット”や“ナイスバーディ”などの声援がかかるから、プロ気分を味わえることうけあいだぞ。

さらに、通信ケーブルを使った対戦も、ドラコン（ボールをより遠くに飛ばす）対戦やニアピン（ボールをピンに近づける）対戦、さらに特定コースでのマッチプレイなどたっぷり楽しめるのだ。







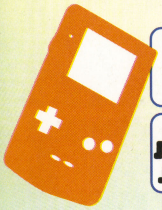


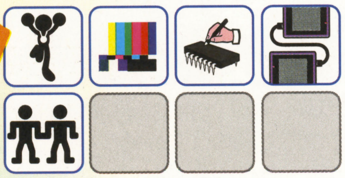


❶美しいグラフィックで表示された全54ホールを制覇しろ！❷各ホールにチャレンジする前に、アドバイスをもらえる。❸“ナイスショット”で、別アニメーションが入るぞ。❹パターは芝目をじっくり読むべし。❺ボビーじいさんのワンポイントレッスンにも耳を傾けよう。

ルアーやロッドにこだわりの釣りゲーム

ポケットルアーボーイ





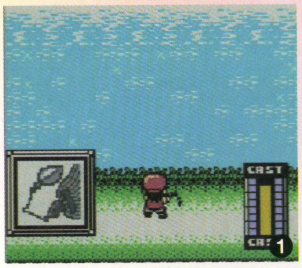
1999年7月23日発売
開発度100%
3,980円／キングレコード

KING RECORDS

豊富なルアーやロッド、ラインを60種にものぼる魚の種類に合わせて使いこなし、各所で出会うライバルたちと釣果を競うのが、この『ポケットルアーボーイ』だ。

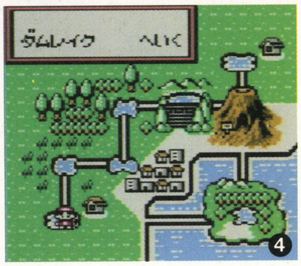
釣り上げた魚を売ることによってお金を貯め、より高級な釣り具を買い揃えていこう。ただし、釣り損なって破損したり、また大物を釣ろうとするならば“リサイクルや”で補強してもらうことが必要。ライバル全員に勝ち抜くことで“伝説のアングラー”との勝負が待っている。釣りの知識を増やしテクニックを磨いて“トップアングラー”を目指すのだ。

釣り上げた魚は、自分だけの“ホームレイク”に放して、全種類のサカナをコレクションする楽しみもあるぞ。また、通信ケーブルを使った、ほかのプレイヤーとの釣り具の交換や釣り勝負もオススメなのだ。











❶魚のいそうな場所を見極めて、タイミングよくルアーを投げよう。❷さあライバルとの勝負。あせらず釣るべし。❸魚を買い取ってくれるフィッシュショップ。❹各レイクへはこのマップから移動することができる。❺魚の詳しい説明もうれしい。

パズルのように楽しめる学習ソフトの決定版

口い頭を○くする 社会バトル編

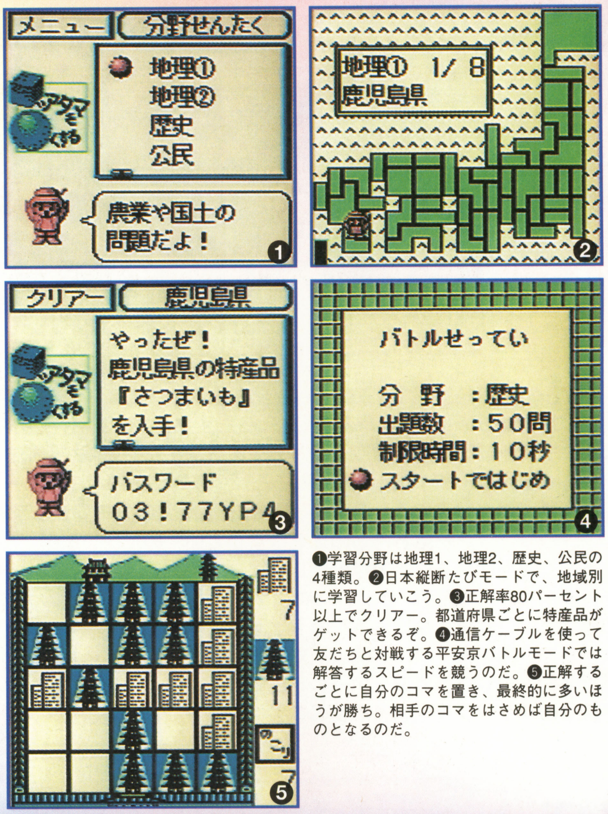
1999年7月16日予定
開発度100%
2,680円／イマジニア

Imagineer

昨年6月に発売された『数字であそぼう算数編』と、今年3月の『算数バトル編』につづく第3弾が発売される。今回は『社会バトル編』。お手軽な3択形式で問題が出題されるぞ。

もともとは中学受験を控えた小学生のために作られているソフトだけれど、いざやってみると誰もが思わず引き込まれてしまう魅力を持っている。単に暗記していれば回答できるというわけではなく、発想の転換や、ヒラメキといったものが要求されるのだ。変に頭が凝り固まってしまった、"□いアタマ"の大人にこそ挑戦してほしいソフトといえそうだ。

ソフト単体の商品は、ゲームには珍しく本屋さんで売られることになる。玩具店では、社会科のポイントを押さえた攻略ガイドブックがセットされた、スペシャルエディションが販売される。こちらは2980円、どひらを買うかはキミ次第だよ。



❶学習分野は地理1、地理2、歴史、公民の4種類。❷日本縦断たびモードで、地域別に学習していこう。❸正解率80パーセント以上でクリアー。都道府県ごとに特産品がゲットできるぞ。❹通信ケーブルを使って友だちと対戦する平安京バトルモードでは解答するスピードを競うのだ。❺正解するごとに自分のコマを置き、最終的に多いほうが勝ち。相手のコマをはさめば自分のものとなるのだ。

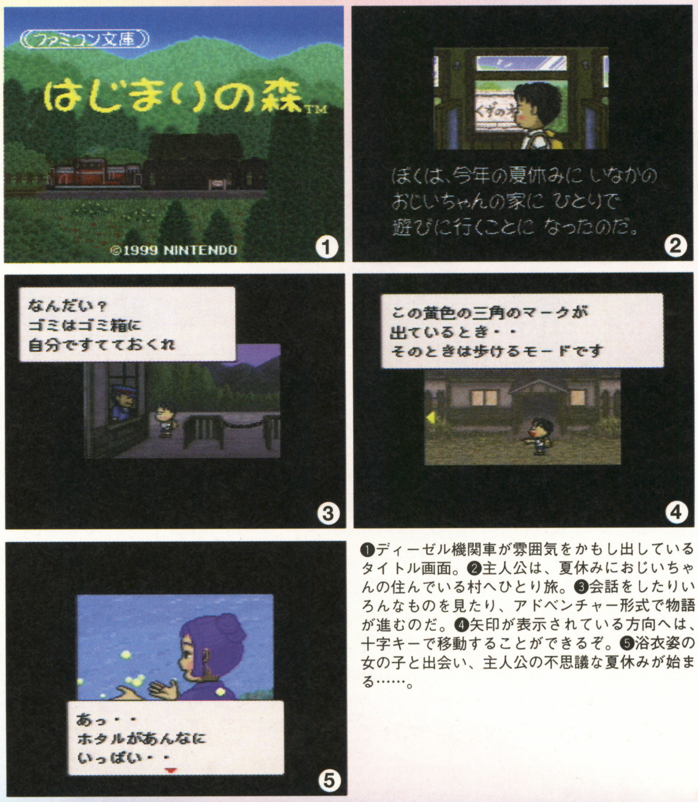
ニンテンドウパワーでファミコン文庫登場!!

はじまりの森

1999年7月1日
開発度100%
2,500円／任天堂

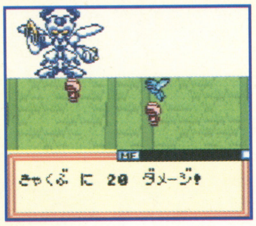
Nintendo

本を読むかのようにストーリーを進めていくアドベンチャーゲームがニンテンドウパワーで登場だ。物語は主人公の少年が夏休みにおじいちゃんの住む村へ到着するところから始まるぞ。"見る"や"話す"などの選択肢から行動したいものを選び、ゲームを進めることになる。まわりを見たり、人と会話することで選択肢が増えて行動範囲が広がるぞ。たとえば、少年が最初に出会う駅長さん。この駅長さんと会話することで、川にホタルがいるという情報を聞くことができる。そうすることで、川に移動することができるのだ。いろんな場所に行って、いろんな人と出会って少年は、いろいろな発見をすることになる。どんな発見や出会いが少年とキミを待っているか、とても楽しみだね。キミも夏休み、はじまりの森にひとり旅してみない？



❶ディーゼル機関車が雰囲気をかもし出しているタイトル画面。❷主人公は、夏休みにおじいちゃんの住んでいる村へひとり旅。❸会話をしたりいろんなものを見たり、アドベンチャー形式で物語が進むのだ。❹矢印が表示されている方向へは、十字キーで移動することができるぞ。❺浴衣姿の女の子と出会い、主人公の不思議な夏休みが始まる……。

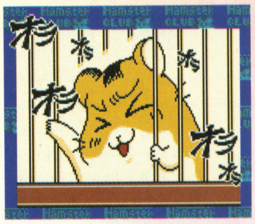
メダロット2 カブトバージョン クワガタバージョン



イマジニア
夏予定
3,800円

近未来を舞台にした、ロボットのペットであるメダロットを戦わせるゲームの登場だ。いろいろなパーツを組み合わせることによって、いろんな能力を持ったメダロットを作ることができるぞ。

ハムスター倶楽部



ジョルダン
8月27日
3,980円

『ハムスター倶楽部』はハムスターを育成するゲームだ。繁殖やハムスターの競技大会などもあり、とても楽しいぞ。しげっち、ぶーちゃん、えんどーくんという3匹のハムスターが登場するぞ。

ジェムジェムモンスター



キッド
7月下旬予定
3,980円

カンヅメから生まれるモンスターを育てるシミュレーションゲームの登場だ。各地に散らばっている6つのジェムのかけらを集め、強敵を倒すのが目的。カンヅメからどんなモンスターが生まれるかな？

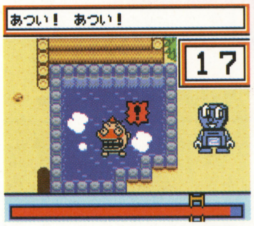
無頼戦士カラー



キッド
7月予定
3,980円

8方向に自由に攻撃することができるシューティングゲーム。敵の要塞に進入して破壊することが目的だ。基地や密林、海中、など、いろんなステージがあって、とてもドキドキする展開だぞ。

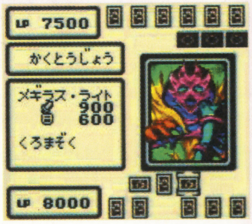
ポケットファミリー2



ハドソン
8月予定
3,980円

自分が大家さんになって住民を世話するゲーム『ポケットファミリー』の第2弾の登場だ。前作は1軒だけだった大家さんの貸し家が、今回は4軒に増えてさらに多くの住民を世話できるようになった。

遊戯王デュエルモンスターズII ～闇界決闘記～



コナミ
7月8日
4,500円

人気を博したカードバトルゲーム『遊戯王デュエルモンスターズ』の続編が発売されるぞ。今度の遊戯王はGBカラー対応で登場なのだ。キミは何枚のカードを集められるかな？

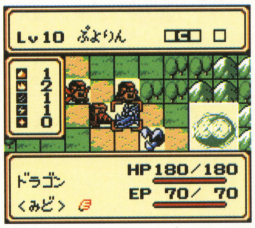
ダンジョンセイバー



J・ウイング
9月予定
4,800円

プレイヤーが自分でダンジョンを作り、モンスターやトラップを仕掛けていくという、まったく新しいロールプレイングゲームの登場だ。いじわるなダンジョンを作るのが勝利のカギ？

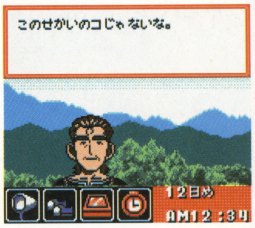
～ぷよぷよ外伝～ぷよウォーズ



コンパイル
7月予定
3,980円

人気パズルゲーム『ぷよぷよ』のキャラクター“ぷよ”が登場する熱血活劇シミュレーションロールプレイングゲームだ。惑星ガイアースの破滅を狙うアンゴルを倒すのが、ぷよとダイチの使命。

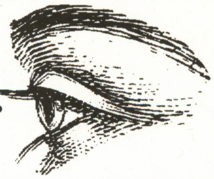
Get虫倶楽部 みんなの昆虫大図鑑

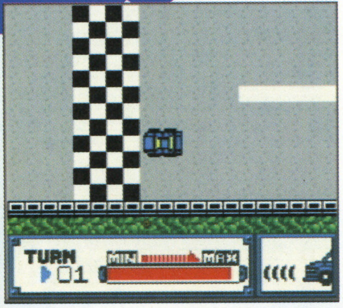


ジャレコ
夏予定
4,800円

図書館で見つけた不思議な昆虫図鑑を広げてバグズランドにワープしてしまった!! 元の世界に戻るため、昆虫を捕まえて昆虫図鑑を完成させよう。捕まえた昆虫は、友だちと交換しよう。

今月の期待作 店長's Eye!





●チョロQ ハイパーカスタマブルGB

© TAKARA CO.,LTD. 1999

マジカルステーション 鳥谷野店／松本直美店長の期待作

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber（任天堂）
チョロQ ハイパーカスタマブルGB（タカラ）

『オウガバトル64』は、もうすでに数ヵ月も前から予約が入っている期待のソフトです。『ゼルダの伝説』に続いて、小学生から大人まで幅広い年齢層にアピールできると思います。『チョロQ』は、いままでGBで発売されていなかったことが不思議なくらいです。ただし、GBソフトは動きを読むのがけっこう難しいので（私個人としてはイケるのではと思いますが）、どのくらい盛り上がるのかが楽しみです。お客様の購入理由は本、雑誌、TVコマーシャルなどからの情報がやっぱり多いですが、ウチはできる限り自店からも情報を提供して、ひとりでも多くのお客様に満足していただくことをモットーに営業していきたいです。



マジカルステーション 鳥谷野店
〒950-0905
新潟県新潟市天神尾2丁目9番地1号
TEL.025-246-9066
定休日・年中無休
営業時間・10時～22時

No.03
●カービィのきらきらきっず

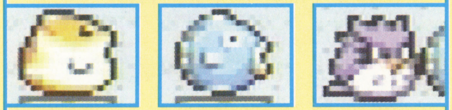
●商品番号／355062
●ジャンル／新作・パズル
●メーカー名／任天堂

書き換え価格 2,000円（税別）●
Fブロック数／4ブロック●
Bブロック数／1ブロック●

ゲームを始めるまえに　1.ゲームの遊びかた

上から落ちてくる2つのブロックを動かして、★をたくさんキャッチしていこう。しかし、中央2列のどちらかがブロックで埋まってしまうと、ゲームオーバーになってしまうのだ。

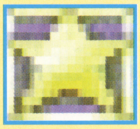
仲間ブロック



リック　カイン　クー

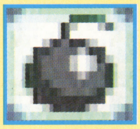
星ブロック

同じ種類の仲間ブロックで挟むと、★をキャッチすることができる。



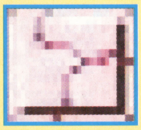
ばくだんブロック

同じ種類の仲間ブロックで挟むと、横一列分のブロックを消し去る。



かたいブロック

同じ種類の仲間ブロックで挟むと、星ブロックに変わってしまう。



ゲームを始めるまえに　2.ゲームの説明

メニュー画面



ゲーム 全5種類のゲームモードがある。どのゲームで遊ぶか選択しよう。

なまえ プレイヤーの名前を登録、修正、削除することができる。初めてプレイする場合は、ここから始めよう。

ルール ゲームの遊びかたを教えてくれる。

きろく 各ゲームや名前を登録したプレイヤーの成績を確認できるぞ。

ゲームモード選択

チャレンジ
★を何個キャッチできるかを競うゲーム。難易度を3つの中から選択可能。

おはなし
星くんを助けるため、さまざまな敵と戦っていくストーリーゲーム。



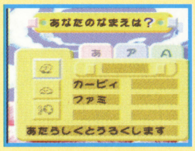
ラウンドクリア
各ラウンドごとに決められている数の★を、キャッチしていくゲーム。

VS（2人用対戦）
左右に分割された画面で対戦。相手をゲームオーバーにさせれば勝利だ。

タイムアタック
3分間以内に★を何個キャッチすることができるかを競うゲーム。

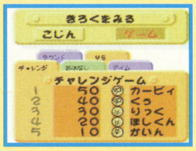
なまえの登録

名前を登録していないと、ゲームデータを保存できない。一度、登録をしてからゲームを始めよう。



きろくの確認

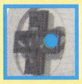
データを消すには、メニュー画面でL、R、Xボタンを同時に押し、"ぜんぶけす"コマンドを選べばよい。

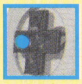


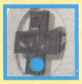
ゲームを始めるまえに　3.コントローラーの使いかた

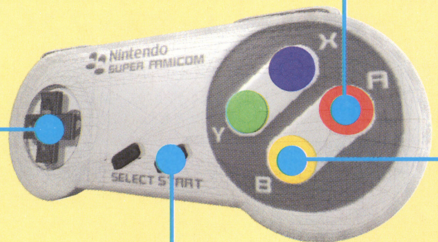
ブロックの移動


左右のブロックを入れ替える


ブロックを右の列に移動する


ブロックを左の列に移動する

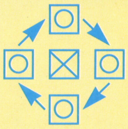

ブロックを早く落下させる



ポーズをかける

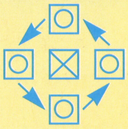
メニュー/選択の決定

ゲーム時／ブロックが右回りに回転する



メニュー/選択のキャンセル

ゲーム時／ブロックが左回りに回転する



先月号の“新作ソフト超速スクープ”でもお知らせしたが、ニンテンドウパワー用ソフトである『カービィのきらきらきっず』が新作のスーパーファミコンソフトとして6月25日に発売される。そこで、今回はカービィが登場するゲームを2本紹介するぞ。1本目は、アクションパズルゲームの『カービィのきらきらきっず』。そして2本目は、ビリヤードとゴルフの要素を持っている『カービィボウル』だ。

基本操作説明　画面の見かた

1人用



タイムアタック



VS(2人用対戦)

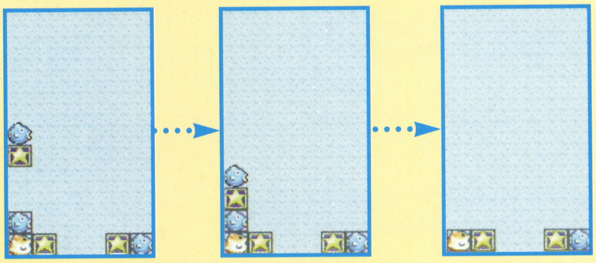


このゲームのポイント　ブロック消し

対戦相手に勝つためには、ブロックを動かすす速い反応と、連続消しをするための計算が必要となってくる。しかし、基礎的なブロックの消しかたがわからなければ、す速い反応も計算もできない。そこで、基本消しと連続消しのやりかたを紹介するので、これを参考にして練習しよう。

基本　ブロックの消しかた

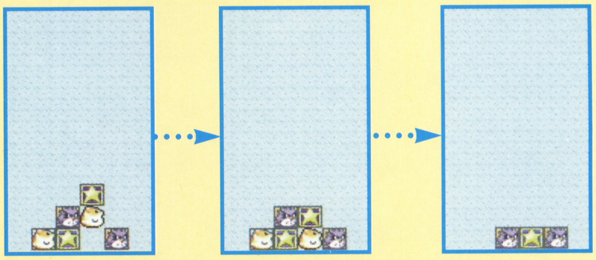
同じ種類の仲間ブロックで星ブロックを挟むと、挟んでいた仲間ブロックと挟まれている星ブロックを同時に消すことができる。しかし、あいだに違う種類のブロックが入ったり、空間ができてしまうと、何も消すことができなくなるのだ。



1. 最上段の中央2列から仲間、星、かたいブロックがランダムで2個ずつ組み合わされて落ちてくる。
2. 落ちてくるブロックを動かして、すでにゲームフィールド上に積んである同じ種類の仲間ブロックで星ブロックを挟むようにして落とす。
3. すると、挟まれた星ブロックと挟んでいた仲間ブロックは消え、消したブロック数だけ★をキャッチできる。

応用　連続消しのやりかた

一度ブロックを消したあと落ちたブロックによって、他のブロックが続けて消えることを連続消しという。連続消しをすると、上からごほうびの★が降ってくる。これは、星ブロックと同様の効果を持っていて、仲間ブロックで挟むと消すことができるのだ。しかし、ゲームフィールド上に溜まらずに消滅してしまう。



1. 上の基本的なブロック消しを参考にして、同じ種類の仲間ブロックで星ブロックを挟み、星、仲間ブロックを消す。
2. 上に積まれていたブロックが落ちてくる。すると、星ブロックが同じ仲間ブロックで挟まれているので続けて消える。
3. 2回続けて消えると連続消しとなり、ごほうびの★が降ってくる。この★でさらに連続消しをすることもできるのだ。

No.04

●カービィボウル

●商品番号／468371
●ジャンル／アクション
●メーカー名／任天堂

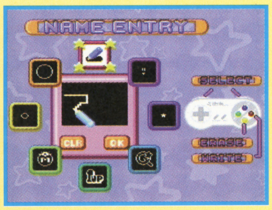
書き換え価格 1,000円（税別）●
Fブロック数／3ブロック●
Bブロック数／4ブロック●

ゲームを始めるまえに　1.ゲームの説明

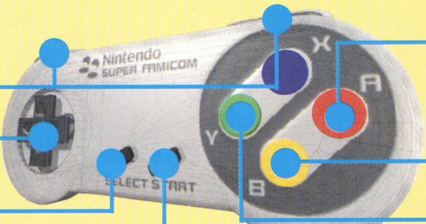
ボールになったカービィを飛ばしていき、何打でカップインすることができるかを競うボールアクションゲーム。ゲームのシステムはゴルフと似ているが、ゴルフとの決定的な違いは、カップの位置が決まっていないというところだ。各ホールに登場する敵にボールをぶつけ、敵を星に変えていこう。すると、いちばん最後に残った敵がカップに変化するのだ。あとは、そのカップにボールを入れればコースクリアーとなるぞ。コースは全部で8つ用意されていて、1コース8つのホールで構成されている。8ホールの合計打数がそのコースのスコアとなる。

メンバーの登録

初めてプレイするときは、プレイヤーの名前を登録する必要がある。名前の作成は、Aボタンと十字キーでえんぴつを操作して行おう。また、えんぴつ以外にスタンプを押すこともできるぞ。



ゲームを始めるまえに　2.コントローラーの使いかたとゲームの遊びかた

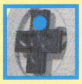


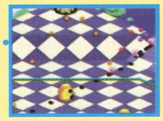
画面のスクロール　Y＋

Yボタンを押したまま十字キーを動かすと、上下左右に画面を動かすことができる。ボールを飛ばすまえに、ホールの地形、敵の位置や数などを確認するようにしよう。

ガイドラインを設定　＋

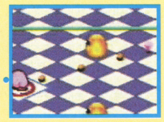
ボールをどこに飛ばすか決める。ガイドラインを十字キーでコントロールして、狙いを定めよう。


フライ




左右の方向


ゴロ



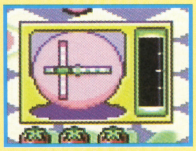
もう一度下を押すと、長めのゴロになる。

スピンパネルでスピンを設定　B＋

スピンをかけると弧を描くように飛ばすことができる。Bボタンでスピンパネルを開き、曲げたい方向に赤いバーを動かす。ガイドラインを見ながらバーを動かそう。

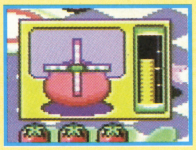
ショットパネルでスピンを決める　A

前後のスピンをかけることができるぞ。上下に動いている緑のバーを上の位置で止めた場合、通常よりも高く飛ばすことができる。また、逆に下の位置で止めると低く飛んでいくのだ。



ショットパワーを決める　A

ボールを打つときの力加減を決定する。スピンの決定を行うと、左のメーターがすぐ作動する。遠くに飛ばしたいときは、メーターが上がりきったところでAボタンを押そう。勢いよく飛んでいくぞ。



ショット

がんばれボタン　A

ボールが転がっているときにAボタンを押すと、通常よりもよく弾むようになるのだ。

能力の使用　B

ボールが転がっているときにBボタンを押すと、所持している能力を使い出す。

基本操作説明　画面の見かた

カービィ
プレイヤー

ガイドライン
カービィの進む道筋



インフォパネル

敵キャラクター

1P用インフォパネル

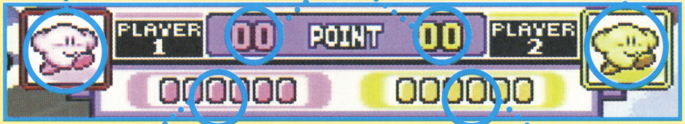
1.コンディションパネル　2.スコア　4.ストック
ホールナンバー　3.バイタリティゲージ



1.コンディションパネル	どの能力を持っているかを表示する。
2.スコア	プレイ中のトータルスコアを表示。
3.バイタリティゲージ	体力の数を表している。カービィがダメージを受けると減少する。
4.ストック	残りのプレイヤー数を表している。

2P用インフォパネル

1.1Pコンディションパネル　2.スコア　1.2Pコンディションパネル

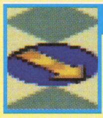


3.1Pバイタリティゲージ　3.2Pバイタリティゲージ

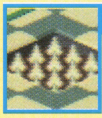
このゲームのポイント　ヤクモノや能力の有効活用

ヤクモノ（障害物）紹介

ホールにはさまざまなヤクモノが存在する。これらはカービィにダメージを与えたり、カップインの手助けをしてくれるのだ。



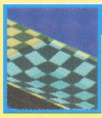
キックパネル
どの角度から飛んできても、パネルにぶつかると矢印の方向へ進む。



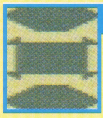
ダメージゾーン
ここの上を転がると、バイタリティがひとつ減ってしまう。



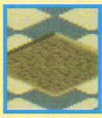
ワープパネル
パネルの上を転がると、ほかのワープパネルまで瞬間移動してしまう。



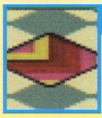
池
ここに転がると水の中に沈んでしまい、通常よりも飛ばしづらくなる。



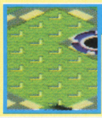
ターンテーブル
スイッチを押すと、パネルが回り出し、ボールを転がしてしまう。



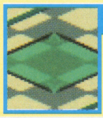
バンカー
砂が敷き詰められているため、ボールの勢いを止めてしまう。



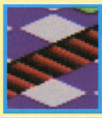
ダッシュパネル
パネルの上に乗ると、矢印の方向へ勝手に急加速してしまう。



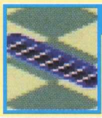
芝
パネルの上を転がると、矢印の方向へ曲がってしまう。



トランポリン
パネルの上で弾むと、通常よりもより高く跳ね上がることができる。



コンベアー
ここの上を転がると、コンベアーの終点まで運ばれてしまう。



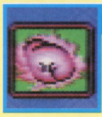
エアカーテン
風が出ているため、ここに乗ると風の力で吹き上げられてしまう。

カービィの能力紹介

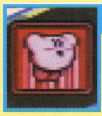
カービィが、能力を持っている敵を星にすると、それを手に入れることができるのだ。能力は全部で10種類も存在する。ヤクモノ同様、短かなショット数でカップインさせるよう十分役立てよう。



フリーズ
水面を凍らせて、その上を滑ることができる。



バーニング
一定時間急加速する。バンカーで跳ね返る。



ハイジャンプ
通常よりも、より高く飛び上がることができる。



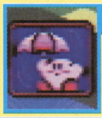
ホイール
急に加速し、池やバンカーの上も通過できる。



トルネード
十字キーで進行方向を曲げながら進むことができる。



ユーフォー
10秒間一定の高度を自由に飛ぶことができる。



パラソル
高所から落下する場合に、十字キーで制御できる。



ストーン
その場で制止するが、斜面だと滑り落ちていく。



ニードル
ストーンとほぼ同じだが、斜面でも制止できる。



スパーク
ウィスピーウッズなどを壊すことができる。

毎月1日にソフトが増えていく　7月書き換えソフト紹介

はじまりの森

7月1日書き換え開始
ジャンル／新作・その他
メーカー名／任天堂
書き換え価格 2,500円
商品番号／275239
Fブロック数／8ブロック
Bブロック数／4ブロック



プレイヤーが操る主人公の少年に、どんな行動や会話をとらせるか、選択しながら進んでいくアドベンチャーゲーム。物語は少年が夏休みにおじいちゃんの住む村に行くところから始まる。道に迷ってしまった少年は、不思議な少女に助けられるのだが、突然姿を消してしまったのだった。少女の行方を探すため、村中を探し回ろう。

SFメモリカセットのシステムを覚えよう

書き換え専用 SFメモリカセット（3,980円／税別）



SFメモリカセットは、ゲームを書き込むためのもので、この中にゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っている。また、Fブロックは8つ、Bブロックは16分割になっていて、最大7本のソフトを入れることができる。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになってしまうと、新たにソフトを書き込むことはできないのだ。

ソフト組み合わせ例

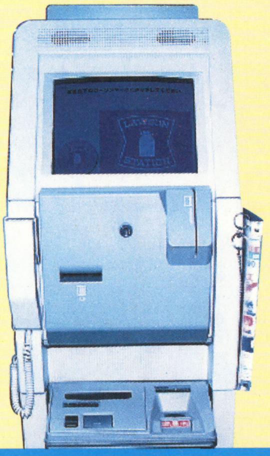
牧場物語 Fブロック4 Bブロック4 ＋ POWER倉庫番 Fブロック2 Bブロック4 ＋ メニュー画面 F1 ▶ 合計 Fブロック7 Bブロック8 ▶ 余り Fブロック1 Bブロック8

ここに注意!!

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面(Fブロック 1)が書き込まれることになる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

ニンテンドウパワーの基本、Loppiを使いこなそう

全国のローソンに設置してあるMMS（通称Loppi）を使うと、SFメモリカセットにソフトを書き込むことができる。ここでは、そのLoppiの使いかたを順に説明していくぞ。ただし、書き込むソフトを選ぶにはジャンル別で検索するか、商品番号を入力するかしないと選ぶことができないので、どちらか必ず覚えてからローソンに行くようにしよう。



これがLoppiだ!

まずは、ゲームを書き込むためのSFメモリカセットを購入しよう。



Loppiのメニュー画面で"ゲーム書き換えシステム"という項目を選ぶ。



メモリカセットを差し込み口にしっかりと入れ、スイッチを入れよう。



ジャンル別で検索

商品番号を直接入力

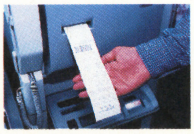
すると、各ソフトの紹介画面になる。それで合っているかを確認!



ここで、書き込むソフトの一覧が表示され、最終決定することになる。



Loppiから申込券が出てきたらスイッチを切り、メモリカセットを抜き取ろう。



申込券とメモリカセットをレジに持っていくと、その場で書き込んでくれるぞ。



そのソフトに飽きてしまったら、またべつのソフトを書き込めばいいのだ。



全書き換えソフトリスト

（1999年6/11現在）

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
275239	7月新作・パズル	任天堂	はじまりの森	2500円	8	4
240931	6月新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.2	2000円	2	1
057134	6月新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック	2000円	1	1
278980	6月新作・ロールプレイング	メディアファクトリー	WizardryⅠ・Ⅱ・Ⅲ ~Story of Llylgamyn~	3000円	8	16
218511	新作・シミュレーション	バンダイ	たまごっちタウン	2500円	2	4
0472832	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.1	2000円	2	1
000027	新作・パズル	任天堂	POWERロードランナー	2000円	3	4
001759	新作・パズル	任天堂	POWER倉庫番	2000円	2	4
050741	新作・ロールプレイング	任天堂	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	2000円	4	4
261971	新作・シミュレーション	任天堂	ダービースタリオン98	2000円	6	16
308307	新作・アクション	任天堂	WRECKING CREW' 98	2000円	4	4
355020	新作・スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	2000円	4	4
829790	新作・スポーツ	日本コンピュータシステム	リングにかけろ	2000円	5	-
574635	新作・スポーツ	任天堂	SUPER PUNCH-OUT !!	2000円	4	4
817210	新作・シミュレーション	アクセラ	幻獣旅団	2000円	8	16
157694	新作・シミュレーション	任天堂	スーパーファミコンウォーズ	2000円	4	16
249793	新作・パズル	任天堂	すってはっくん	2000円	6	4
849774	新作・パズル	任天堂	ドクターマリオ	2000円	1	1
355062	新作・パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	2000円	4	1
076902	新作・その他	任天堂	Zooっと麻雀！	2000円	5	16
795160	新作・その他	任天堂	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女	2000円	6	4
108642	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	2000円	6	1
109444	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	2000円	6	1
111074	新作・その他	バンプレスト	同級生2	2000円	8	1
693693	アクション	エポック社	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	1000円	3	-
606740	アクション	エポック社	ドラえもん4 のび太と月の王国	1000円	3	-
132764	アクション	カプコン	ロックマン7	1000円	4	-
129224	アクション	カプコン	ストリートファイターⅡ ターボ	1000円	5	-
131148	アクション	カプコン	超魔界村	1000円	2	-
131237	アクション	カプコン	ロックマンX	1000円	3	-
108464	アクション	カプコン	ファイナルファイト	1000円	2	-
110396	アクション	カプコン	ファイナルファイト2	1000円	3	-
112453	アクション	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1000円	4	-
719706	アクション	コトブキシステム	キッドクラウンのクレイジーチェイス	1000円	2	-
398764	アクション	コナミ	がんばれゴエモン3	1000円	4	4
131890	アクション	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1000円	2	4
468932	アクション	コナミ	魂斗羅スピリッツ	1000円	2	-
468959	アクション	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1000円	6	4
469017	アクション	コナミ	悪魔城ドラキュラ XX	1000円	4	-
112640	アクション	コナミ	それ行けエビス丸 からくり迷路	1000円	2	-
281034	アクション	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1000円	2	1
722537	アクション	ナツメ	奇々怪界 謎の黒マント	1000円	2	-
722545	アクション	ナツメ	奇々怪界 月夜草子	1000円	3	-
143791	アクション	ナムコ	リブルラブル	1000円	1	-
608173	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド	1000円	2	-
604933	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド2	1000円	2	-
751120	アクション	ナムコ	ワギャンパラダイス	1000円	3	-
751111	アクション	ナムコ	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1000円	2	-
131130	アクション	任天堂	スーパーマリオワールド	1000円	1	1
861367	アクション	任天堂	スーパーマリオコレクション	1000円	4	4
468347	アクション	任天堂	スーパーメトロイド	1000円	6	4
468363	アクション	任天堂	スーパードンキーコング	1000円	8	1
468967	アクション	任天堂	スーパードンキーコング2	1000円	8	1
468991	アクション	任天堂	スーパードンキーコング3	1000円	8	1
468371	アクション	任天堂	カービィボウル	1000円	3	4
469378	アクション	ハドソン	スーパーボンバーマン3	1000円	3	-
283096	アクション	ハドソン	超原人2	1000円	3	-
469424	アクション	ヒューマン	クロックタワー	1000円	6	1
303534	アクション	ヒューマン	THE FIREMEN	1000円	2	-
112470	ロールプレイング	アスキー	ウィザードリィ・外伝Ⅳ ~胎魔の鼓動~	1000円	8	4
118931	ロールプレイング	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1000円	4	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス ［古代機械の記憶］	1000円	3	4
156442	ロールプレイング	アスミック	レナス2 ~封印の使徒~	1000円	8	4
222208	ロールプレイング	アトラス	旧約・女神転生	1000円	4	4
233561	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生	1000円	3	4
235385	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生Ⅱ	1000円	4	4
251453	ロールプレイング	アトラス	Last BibleⅢ	1000円	6	4
607576	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1000円	2	1
608106	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	1000円	3	4
469386	ロールプレイング	カプコン	ブレスオブファイアⅡ	1000円	5	4
176524	ロールプレイング	タイトー	エストポリス伝記	1000円	2	4
133515	ロールプレイング	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円	3	4
608092	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC	1000円	3	4
693723	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	1000円	4	4
232925	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙	1000円	2	4
250864	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物	1000円	4	4
201375	ロールプレイング	データイースト	METAL MAX2	1000円	2	4
468355	ロールプレイング	任天堂	マザー2	1000円	6	4
132748	ロールプレイング	ハドソン	ELFARIAⅡ	1000円	4	4
555983	ロールプレイング	ハドソン	新桃太郎伝説	1000円	4	4
469394	ロールプレイング	ハドソン	大貝獣物語	1000円	6	4
827886	ロールプレイング	ヘクト	イーハトーヴォ物語	1000円	2	1
145131	ロールプレイング	やのまん	ARETH	1000円	4	4
604941	ロールプレイング	やのまん	ARETH2	1000円	4	4
604925	ロールプレイング	やのまん	FEDA	1000円	5	4

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
184861	スポーツ	アスミック	ダービージョッキー［騎手王への道］	1000円	2	4
722529	スポーツ	コナミ	実況ワールドサッカー2	1000円	6	4
853577	スポーツ	ティーアンドイーソフト	デビルズコース	1000円	2	4
197530	スポーツ	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1000円	2	4
143839	スポーツ	ナムコ	ナムコットオープン	1000円	2	4
076899	スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーテニス	1000円	2	-
329762	スポーツ	ナムコ	スーパー大相撲 熱戦大一番	1000円	2	-
129216	スポーツ	任天堂	F-ZERO	1000円	1	1
334367	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	スキーパラダイスWITHスノーボード	1000円	2	-
335916	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	つり太郎	1000円	2	1
281336	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	磯釣り 離島篇	1000円	4	4
283126	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り	1000円	4	4
283703	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り2	1000円	3	4
469441	スポーツ	ヒューマン	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	1000円	4	16
469459	スポーツ	ヒューマン	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	1000円	3	-
156736	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士	1000円	2	4
175854	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1000円	3	4
176541	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1000円	3	4
254223	シミュレーション	アトラス	魔神転生	1000円	3	4
281255	シミュレーション	アトラス	魔神転生Ⅱ	1000円	6	4
249785	シミュレーション	エポック社	ロードモナーク	1000円	1	4
854344	シミュレーション	クエスト	伝説のオウガバトル	1000円	4	16
607461	シミュレーション	クエスト	タクティクスオウガ	1000円	6	4
608114	シミュレーション	コーエー	Winning Post2 プログラム' 96	1000円	6	16
608122	シミュレーション	コーエー	SUPER 大航海時代	1000円	2	4
468924	シミュレーション	コナミ	ときめきメモリアル ~伝説の樹の下で~	1000円	8	4
751081	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス2	1000円	4	4
586897	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス3	1000円	8	4
608157	シミュレーション	ナムコ	ミリティア	1000円	3	-
608131	シミュレーション	日本コンピュータシステム	デア ラングリッサー	1000円	4	4
131156	シミュレーション	任天堂	シムシティー	1000円	1	16
131245	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 紋章の謎	1000円	6	4
469025	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	1000円	8	4
283118	シミュレーション	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1000円	6	4
303526	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	牧場物語	1000円	4	4
288853	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	AⅢ S.V.	1000円	4	16
295809	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	ジ・アトラス	1000円	4	16
608149	パズル	サン電子	上海Ⅲ	1000円	2	-
128805	パズル	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1000円	1	-
175188	パズル	タイトー	CAMEL TRY	1000円	2	-
608084	パズル	ティーアンドイーソフト	クオンパSFC	1000円	2	4
197831	パズル	データイースト	マジカルドロップ2	1000円	4	-
608165	パズル	ナムコ	コズモギャング ザ パズル	1000円	1	-
468916	パズル	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1000円	2	4
468941	パズル	任天堂	パネルでポン	1000円	2	-
308790	パズル	バンプレスト	す~ぱ~ なぞぷよ ルルーのルー	1000円	2	4
326356	パズル	バンプレスト	す~ぱ~ ぷよぷよ	1000円	2	-
721107	シューティング	コトブキシステム	PHALANX	1000円	2	-
468894	シューティング	コナミ	極上 パロディウス	1000円	4	-
468975	シューティング	コナミ	ポップンツインビー	1000円	2	-
468983	シューティング	コナミ	パロディウスだ! ~神話からお笑いへ~	1000円	2	-
117382	シューティング	コナミ	GRADIUSⅢ	1000円	1	-
122025	シューティング	コナミ	AXELAY	1000円	2	-
142379	シューティング	タイトー	SPACE INVADERS	1000円	1	-
751090	シューティング	ナムコ	コズモギャング ザ ビデオ	1000円	2	-
283711	シューティング	ハドソン	キャラバンシューティングコレクション	1000円	1	-
113841	その他	アスキー	RPGツクール SUPER DANTE	1000円	2	16
123064	その他	アスミック	ドカポン3・2・1 ~嵐を呼ぶ友情~	1000円	3	4
138878	その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1000円	2	-
143618	その他	アスミック	決戦！ドカポン王国Ⅳ ~伝説の勇者たち~	1000円	2	4
199303	その他	アテナ	プロ麻雀 極Ⅲ	1000円	2	4
221317	その他	アテナ	夜光虫	1000円	4	4
249815	その他	コナミ	真・麻雀	1000円	1	4
144126	その他	タイトー	大爆笑人生劇場 ~ずっこけサラリーマン編~	1000円	4	4
153656	その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1000円	2	-
184853	その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1000円	2	4
185035	その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1000円	4	4
133507	その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1000円	6	4
469432	その他	チュンソフト	弟切草	1000円	2	4
329754	その他	ナムコ	ハロー！パックマン	1000円	3	-
132756	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	1000円	2	4
293105	その他	バンプレスト	晦 一つきこもり	1000円	8	4
296015	その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1000円	6	4
288233	その他	ビクターインタラクティブソフトウェア	魔女たちの眠り	1000円	6	4
308820	その他	ヒューマン	ただいま勇者募集中 おかわり	1000円	4	4
339067	その他	ヘクト	囲碁倶楽部	1000円	2	4
333956	その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1000円	1	-

マリオゴルフ64

任天堂
1999年6月11日発売
価格 6,800円（税別）





～序章～ ゴルフとはどういうスポーツなのか？

ゴルフは、ティーグラウンドから打つ第1打目の「ティーショット」、2打目以降のグリーンに寄せるための「アプローチショット」、グリーンにのってからカップインを目指す「パット」の3つの要素で構成されている。

ティーショットでは、距離を稼いでグリーンに近づくことももちろん大切だが、まず考えなければいけないのが、2打目が打ちやすいポイントにボールを運ぶこと。ティーショット次第で、そのホールの攻めかたが大きく変わってくる場合もあるのだ。そして2打目からのアプローチでは、ボールを高く上げてピン側に落としたほうがいいか、打ったボールが着地したあとのランでピンに近づけたほうがいいか、といった判断を下さなければならない。また、ボールを右や左にわざと曲げるテクニックが必要となることもある。さらに、グリーンの芝の状態や傾斜を計算しなければならないパットは、デリケートさと大胆さとを同時に要求される。

ここに挙げた要素はいずれも重要で、手を抜けるプレイなどひとつもないのである……と書くとちょっと難しく聞こえるかもしれないが、プレイの回数を重ねるごとにうまくなっていくのがゴルフ。そして、うまくなればおもしろさはさらに増していくものなのだ。それは『マリオゴルフ64』をプレイすれば、絶対にわかるはず。それでは、これらの要素を理論と実践の両面から、ひとつずつ学んでいくことにしよう。

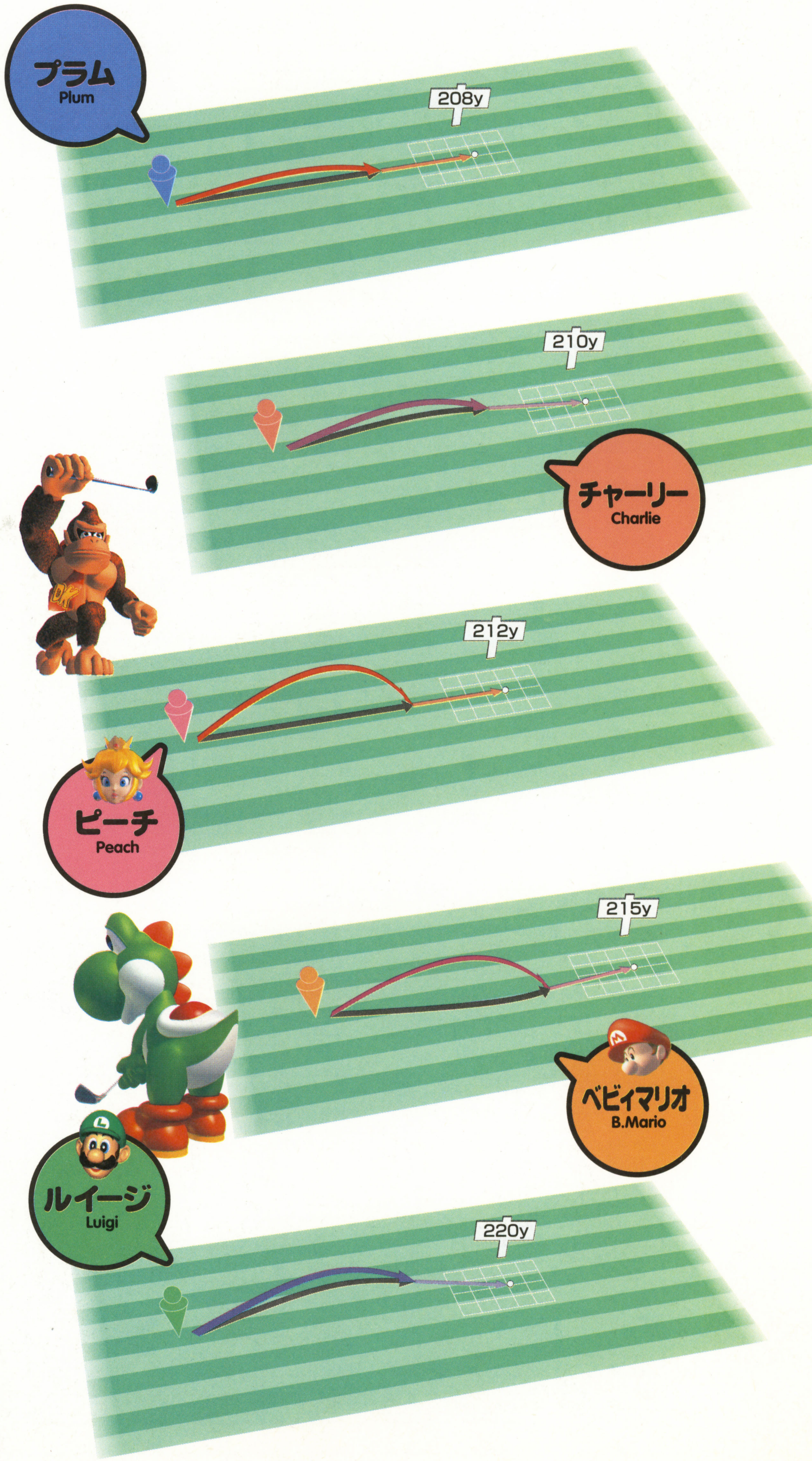


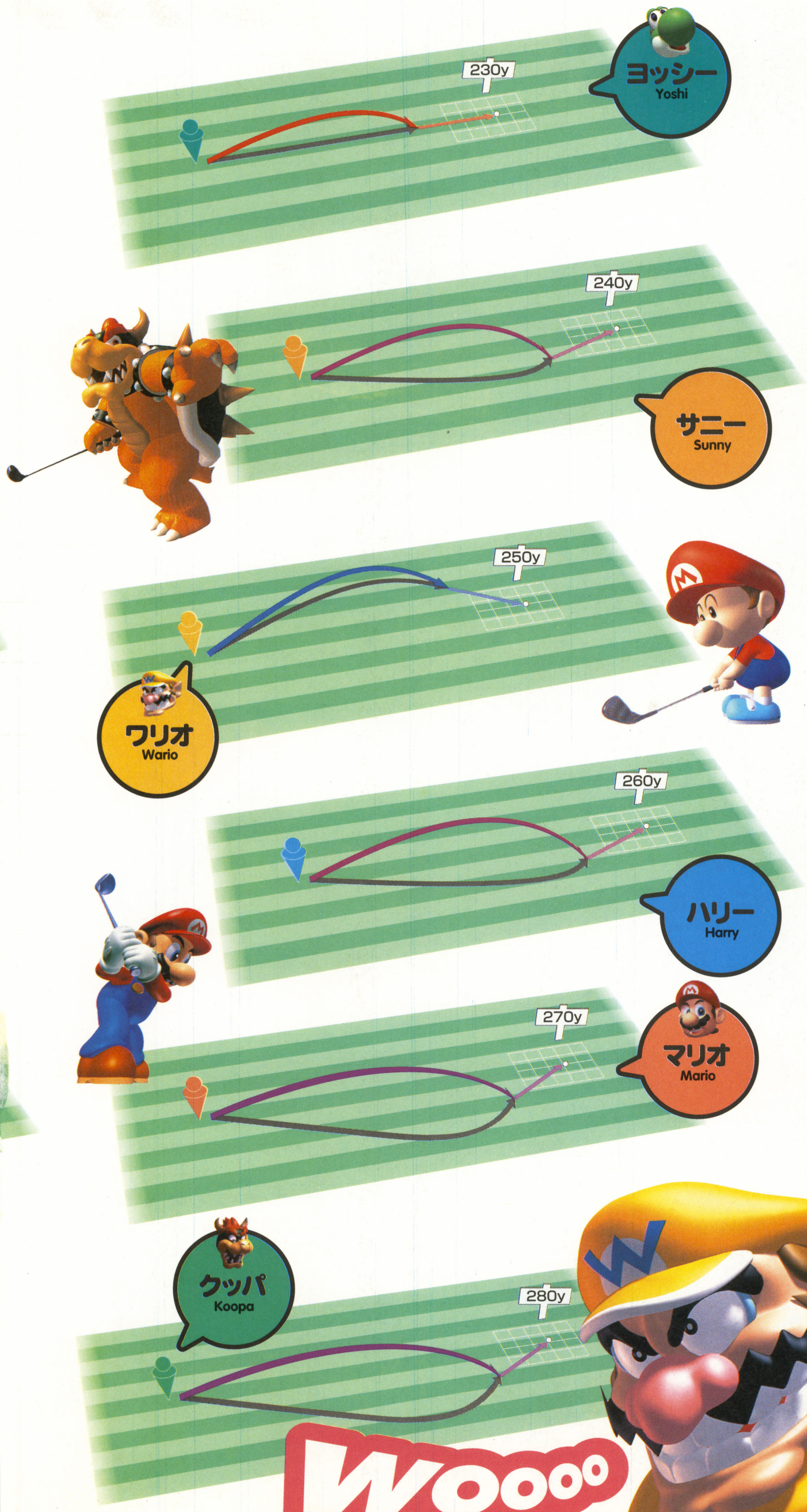
CHARACTER PART

1 キャラクターパート

～キャラクターの特性を知る～

ともにコースを回るキャラクターはパートナーであり自分の分身だともいえる。
それぞれの持つ個性を知ったら、
あとは自分のフィーリングにあったキャラクターを指名しよう。







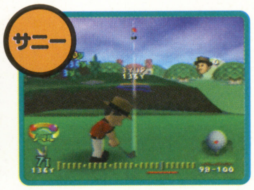
●飛距離：208ヤード
●球筋：ストレート　●弾道：低め
キュートな女性キャラクターのプラムは、ストレートで風に流されにくい球を打つ。パワー不足は腕と頭でカバーだ。



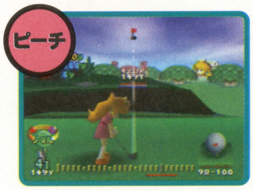
●飛距離：230ヤード
●球筋：ストレート　●弾道：ふつう
容姿とは裏腹のふつうさを持つヨッシー。天候やライなどの条件に左右されずグリーンに寄せやすい特性は頼りになる。



●飛距離：210ヤード
●球筋：弱いフェード　●弾道：低め
表情に愛嬌のあるチャーリーが打つのは、弱いフェードのかかったボール。だが、気になるほどの曲がりではない。



●飛距離：240ヤード
●球筋：ドロー　●弾道：高め
プロ並のパワーショットが打てるサニー。ドローボールの仕組みを理解すれば、テクニック次第で大活躍してくれるだろう。



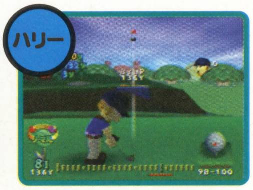
●飛距離：212ヤード
●球筋：ストレート　●弾道：高め
ピーチはお姫様だけにゴルフもお手のもの？ 球筋はストレートで扱いやすいが、弾道がやや高いので向かい風には注意。



●飛距離：250ヤード
●球筋：強いフェード　●弾道：低め
ワイルドなフォームから飛ばしてくるワリオ。かなりクセの強いフェードボールだが、風の影響を受けにくい弾道はメリット。



●飛距離：215ヤード
●球筋：弱いドロー　●弾道：高め
体は小さいが、パワフルに飛ばすベビィマリオ。球の曲がりも小さいので、弾道の高さを利用するゴルフを心がけよう。



●飛距離：260ヤード
●球筋：ドロー　●弾道：高め
サニーと似ているが、インパクトの幅が若干狭いハリー。その分飛距離は勝っている。タイミングに自信があるならこちらだ。



●飛距離：220ヤード
●球筋：フェード　●弾道：低め
慣れないうちは、ルイージのフェードボールはやや扱いにくいかもしれない。キミの腕で、マリオを越える主役にしてほしい。



●飛距離：270ヤード
●球筋：強いドロー　●弾道：高め
プロ顔負けの飛距離を誇るマリオは、やっぱり主役のキャラクター。高めのドローは、風を計算に入れた打ちかたもしやすい。



●飛距離：280ヤード
●球筋：強いフェード　●弾道：高め
クラブを片手で振り、豪快に飛ばすクッパ。狙った場所に自由に打てるまで腕を磨けば、この飛距離は強力な武器となる。



teeshoot part

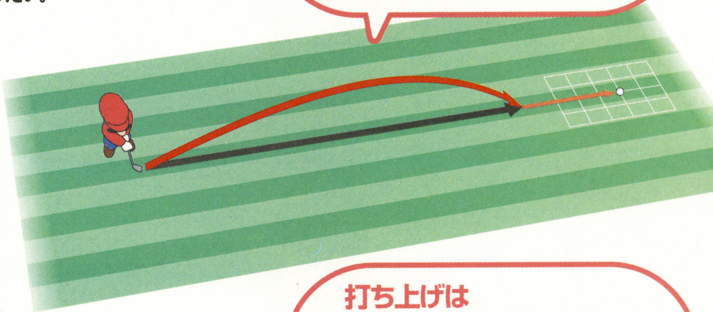
2 ティーショットパート

～「どこまで飛ばすか」ではなく「どこに落とすか」～

第1打目となるティーショットでは、遠くに飛ばすことよりも、次打につながるショットを心がけたい。ホール攻略の方針は、ここで決まるのだ。

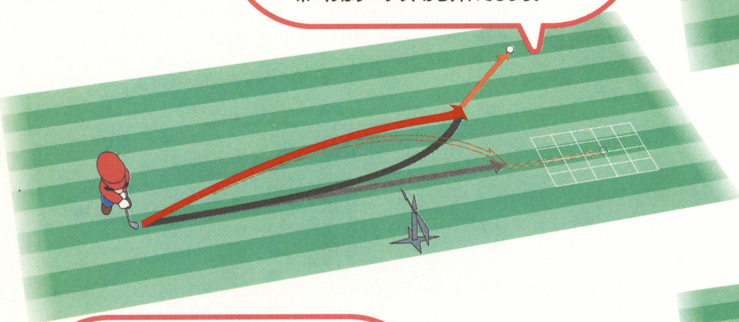
「キャリー」と「ラン」を把握しよう

打ったボールは地面に落ちて、そこからさらに転がっていく。この両者の距離を合わせた数値が、基本的な「飛距離」となるのである。



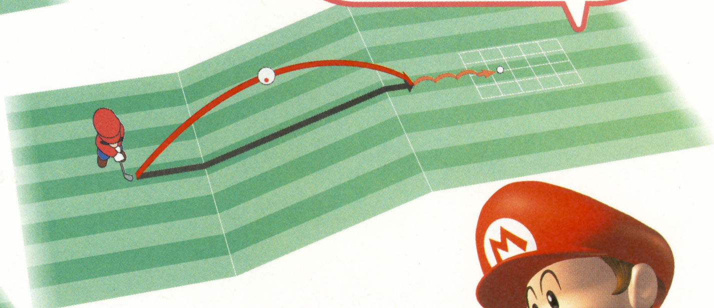
風の影響を甘く見るべからず

地面に表示されるターゲットの中央にボールが届くのは、風がないときだけ。風が吹くと、ボールはターゲットから外れてしまう。



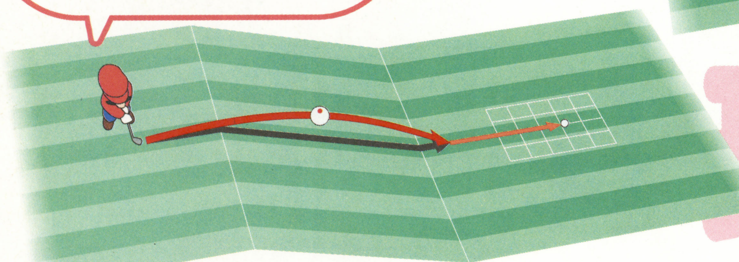
打ち上げはバックスピンで高く打つ

打った場所よりもボールの着地点が高いと、表示された飛距離より飛ばないことになる。弾道を高くするバックスピンで攻めるといい。



打ち下ろしはトップスピンで転がす

上記とは逆にボールの着地点が低い場合、予想以上に飛距離が伸びることも。やや手前を狙い、トップスピンで転がして距離を調節する。





理論編

「キャリー」と「ラン」ってなんだろう？

打ったボールの多くは、着地と同時にピタッと止まるわけではなく、地面を転がっていくことを忘れてはいけない。空中を飛んで着地するまでの距離は「キャリー」、地面を転がって止まるまでの距離は「ラン」と呼ばれる。これらふたつの合計の数字が「飛距離」となり、画面で表示されるのだ。ボールを落とす場所を考える際には、カップまでの残りの距離だけではなく、常にキャリーとランを計算しながら障害物を避け、狙いどころを決める必要がある。



ドローやフェードボールのランは、キャリーの描く放物線の延長上に転がっていくと考えるといい。

風の影響をあなどることなかれ

ゴルフボールは小さくて軽いだけに、風の影響を受けやすい。風が吹いているラウンドでは、その強さと向きも計算に入れつつ打つ場所を調整する必要がある。とくに、風速が4メートル以上になると、ターゲットから大きく外れた場所に球が飛んでいく。また、たとえば9メートルの向かい風が吹くと、クラブの番手をふたつくらい上げなければならないほど、飛距離が短くなったりする。逆に、強い追い風が吹いたら、これを利用して飛距離延長につなげよう。



強い横風が吹いているときには、ボールはターゲットの示す着地点から大きく外れた場所に落下する。

打った場所と着地点との高低差に注意

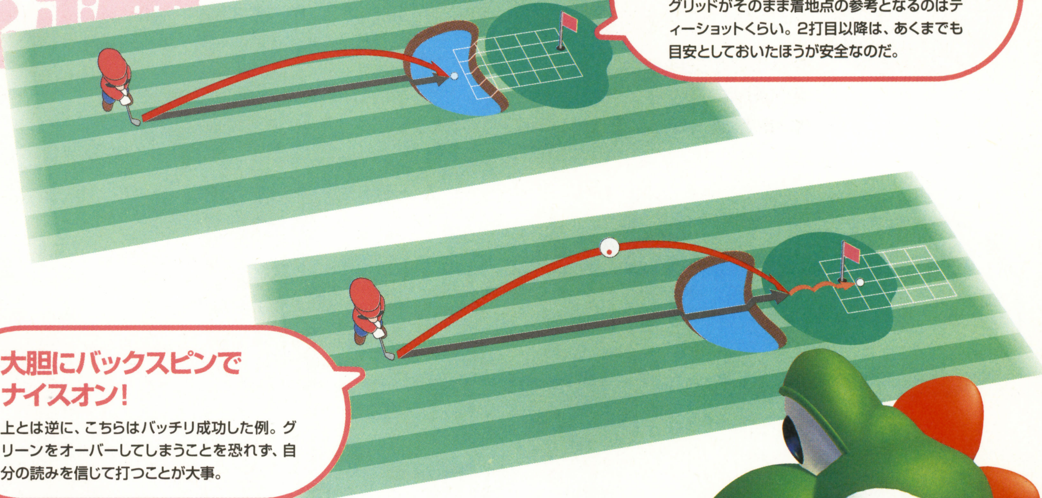
地形によっては、現在地とボールを打ち込む地点とに高低差が生じることがある。高い位置へのボールを打つ「打ち上げ」の場合は、放物線の途中でボールが着地するため、飛距離が思ったよりも短くなる。少し遠くを狙いつつ、ボールの下を叩いて高い弾道でピタっと止まるバックスピンをかけるといい。逆に、低い位置への「打ち下ろし」は、放物線が下まで伸びるために距離が若干長くなる。やや手前を狙い、ボールの上を叩くトップスピンで距離を調節するように。



ショートホールのティーショットでは高低差が重要となる。画面中央の表示を見逃さないようにしたい。

実践編



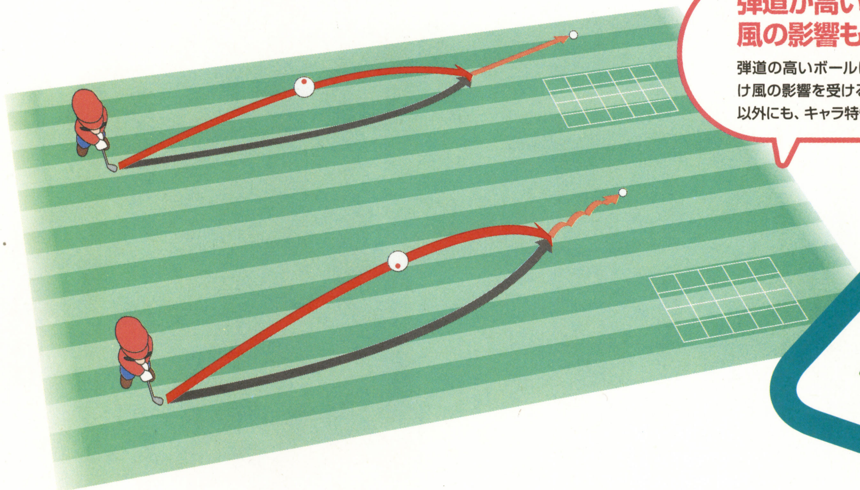


表示されるグリッドに頼りすぎるな

グリッドがそのまま着地点の参考となるのはティーショットくらい。2打目以降は、あくまでも目安としておいたほうが安全なのだ。

大胆にバックスピンでナイスオン!

上とは逆に、こちらはバッチリ成功した例。グリーンをオーバーしてしまうことを恐れず、自分の読みを信じて打つことが大事。



弾道が高いと風の影響も大きくなる

弾道の高いボールは滞空時間が長く、それだけ風の影響を受けることになる。バックスピン以外にも、キャラ特性にも気を配りたい。



"なぜ届かない!?" その理由を知ろう

打つまえにRボタンで着地点を確認し、距離もバッチリOKなのに、いざ打ってみるとぜんぜん距離が足りなくて池ポチャ……というパターンは、慣れないうちはよくあること。これはキャリー&ランの認識が抜け落ちているのが原因となっている場合が多い。こうした状況では、バックスピンをかけてカップの近くにボールを落とし、ランを短くするのがベスト。ちなみに高低差の大きな打ち上げのときにも距離不足が起こりがちだ。覚えておこう。



ボールのコントロールに自信がなければ、無理に攻め込まずに、手堅くフェアウェイをキープしていこう。

スコアメイクにも風は不可欠

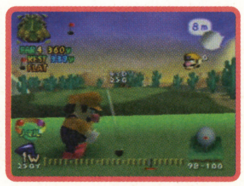
ボールの下を叩くバックスピンは、球に逆回転を与えてランを短くすると同時に、弾道が高くなる。つまり、ボールの滞空時間が伸びるので空中で風に流されやすくなる、という理屈だ。逆に、ボールの上を叩いて順回転を与えるトップスピンは、弾道が低くなるため風の影響が減少する。また、ティーショットのようにキャリーが長いほど風の影響を強く受けるが、それが短くなると影響も小さくなっていく。これらを踏まえ、風を利用したスコアメイクをしていこう。



忘れがちだが、高低差の大きな打ち下ろしの際も、滞空時間が延びるので、風の影響を考える必要がある。

キャラクターの特性を見極めよう

P.66〜67の図にもあるように、各キャラクターの打つボールの飛びかたには固有の特性がある。とくに重要なのが弾道で、これが高いキャラクターは、低いキャラクター以上に風の影響を受けやすいことになるのだ。だが、これをデメリットと思ってはいけない。風をうまく利用すれば、ほかのキャラクターができないようなスコアメイクも可能となるからである。風と自分の使うキャラクターの特性との相関関係を把握しておけば、風ともうまく付き合えるはずだ。



弾道の低いキャラクターは、高いキャラクターとは逆に、追い風をやや利用しづらいという面を持つのだ。

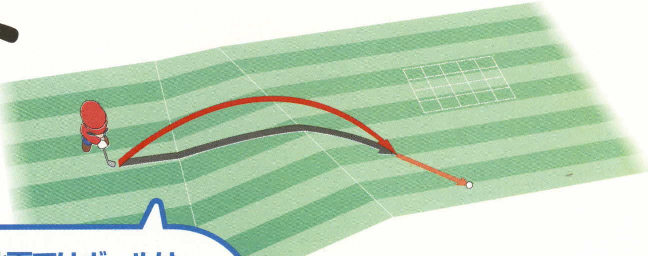
3

APPROACH PART

アプローチパート

～いかにしてボールをコントロールするか～

グリーンに近づけるためのアプローチショットは、細かいテクニックを要求されるケースが多い。目標地点にボールを打てるようになることから始めよう。

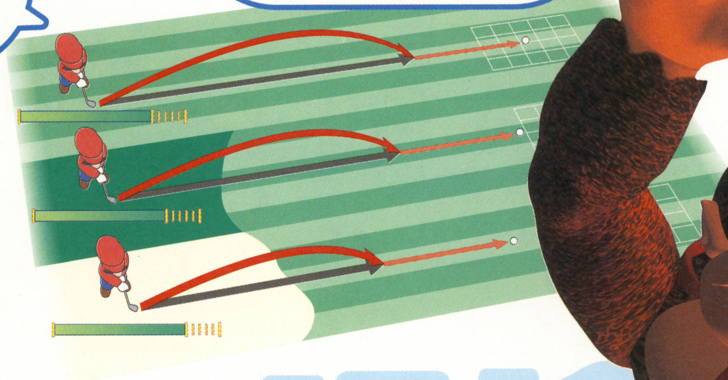


傾いた地面ではボールはまっすぐ飛ばない

地面が傾いていると、ボールに対する力のかかり具合に偏りが出るため、まっすぐ飛ばない。傾きが微妙な場合もあるので注意が必要だ。

地面の状態で飛距離も変化する

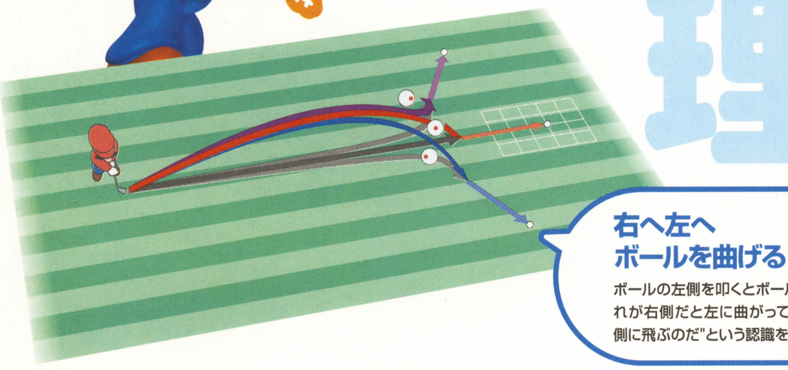
ラフやバンカーでは、草や砂がボールにまとわりつくため、パワーが食われて飛距離が落ちる。グリッドはあてにならないので気を付けたい。







理論



右へ左へボールを曲げる

ボールの左側を叩くとボールは右へ曲がり、それが右側だと左に曲がっていく。とにかく"逆側に飛ぶのだ"という認識を定着させよう。

ライが傾いていたら向きを変えよう

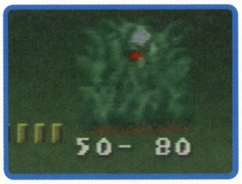
ライが傾いていると、ボールはターゲットが表示する予想着地点から外れた場所に向かって飛んでいく。これは、ターゲットはあくまでも飛距離のみから算出した予想地点を表示するのに対し、実際のボールは傾きに沿って飛んでいくからだ。こうした場合は、ボールの軌道表示を目安に、打つ方向を修正しなければならない。傾きがそれほど大きくなければ、軌道表示をピンに合わせてから打つといいだろう。アプローチショットでは、ライの傾きに常に注意を払うこと。



ライの傾きがあまりにも極端なら、無理に飛ばそうとせず、いったん脱出することを優先させたほうがいい。

ラフやバンカーではパワーを込めろ

ティーショットでは、100%の力がボールに伝わる。だが、ひとたび地面に落ちると、さまざまな抵抗によってパワーが食われてしまう。とくに、ラフやバンカーに入った場合は、飛距離や着地点を額面通りに受け取ってはいけない。同じクラブで打って比較すれば、その差は歴然とするはずだ。パワーがどれくらいボールに伝わるかは、画面右下に表示される。ボールが埋まるようなラフやバンカーは思いっきり、それ以外の場合でもやや遠目に飛ばしていくつもりで打とう。



打つまえに、画面右下に表示されているパワーの減少率を参考にするクセをつけるようにしたい。

意識的にボールを曲げるテクニック

Zボタンを押したままで3Dスティックを動かすと、ボールを叩く位置を変えることができる。左側を打つと時計方向に回転がかかり、"スライス"という右に曲がるボールが打てる。逆に、ボールの右側を打つと左へと曲がる"フック"になる。ドッグレッグへのアプローチや、木などの障害物を避ける場合に有効となるテクニックだ。ちなみに、フェードやドローなどの特性が強いキャラクターほど曲げやすいが、ストレートのキャラクターは曲がりかたは小さくなる。



叩く部分がボールの端に寄るほど回転が強まることになり、それに伴って曲がりかたは大きくなる。

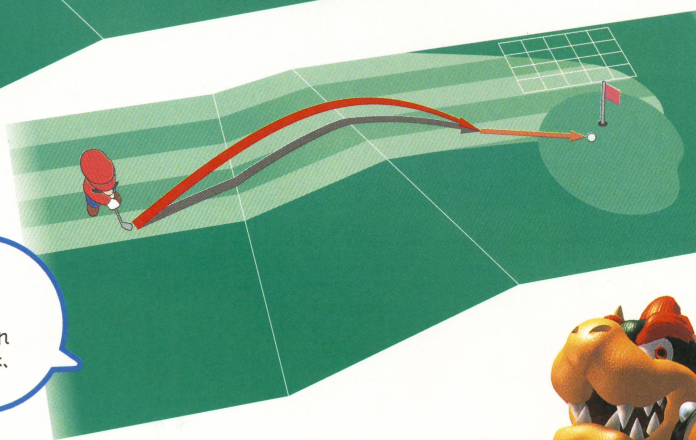
実践編



ライの傾きがもたらす思わぬ被害

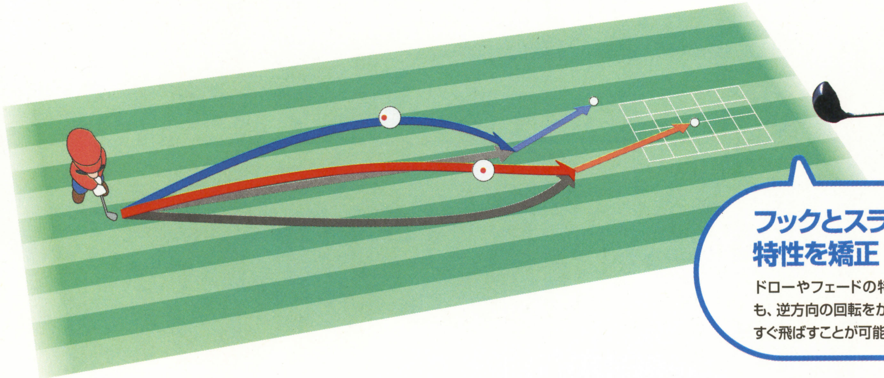
キャリーとランに気を取られて傾きを忘れ、打ったあとに気づく……というパターンは実戦でもありがち。多面的な材料から状況を判断するように。





ライの傾きを利用して難所を切り抜ける

ライの傾きによる軌道のズレを理解していれば、逆にそれを利用することもできる。これは、ライを使ってドッグレッグをクリアーした例だ。





フックとスライスで特性を矯正

ドローやフェードの特性を持つキャラクターでも、逆方向の回転をかけてやれば、ボールをまっすぐ飛ばすことが可能。ただし、飛距離は落ちる。

ライは傾いているものと思おう

ホール内にはさまざまな起伏が存在する。とくに、難易度が上がる後半のコースでは、フェアウェイでもフラットな部分はほとんどない、というホールも多い。つねにライを疑ってかかるくらいの慎重さがあってもいいほどだ。ただし、ドローやフェードの特性を持つキャラクターがウッドなどを使う場合は、画面に表示される軌道が最初からどちらかにズレている。左右への方向調整を行うまえに、いったん番手の大きいクラブに変え、ライの確認をするといいだろう。



番手の大きいクラブは、キャラクターの特性から受ける影響が小さい。傾斜の確認には最適といえる。

ライを有効活用するために

まず、左右へのライの傾斜が急なほど、ターゲットからのズレは大きくなり、飛距離も落ちることを認識しよう。そして、右に傾くつま先下がりのライではボールが右に、つま先上がりの場合は左に曲がりやすくなる。そのため、ドローやフェード系のキャラクターの場合は曲がりかたの増減を考えて、さらに左右への方向修正を行わなければならない。傾斜の逆方向にフックやスライスをかける、という手もあるが、傾斜が急な場合はコントロールが難しくなる。



傾斜の方向とキャラクターの特性が相殺し合い、ボールが自然にまっすぐ飛んでくれる、というパターンもある。

まっすぐなボールを打つテクニック

フェアウェイが細くなっているところなど、ボールの落としどころが難しい場所に打つ場合は、フェードやドロー系のキャラクターは苦労させられる。そうしたときには、フェードならフックを、ドローならスライスというように、特性と反対方向への回転をかけてやることで、ストレートボールでランをほぼまっすぐに転がすことができる。ちなみにこの打ちかたをした場合、実際の球の落下地点は、フェード系ならターゲットよりも左に、ドロー系なら右になる。



どの程度のフック（スライス）をかけるとまっすぐ飛ぶかというのは、キャラクターによって違ってくる。

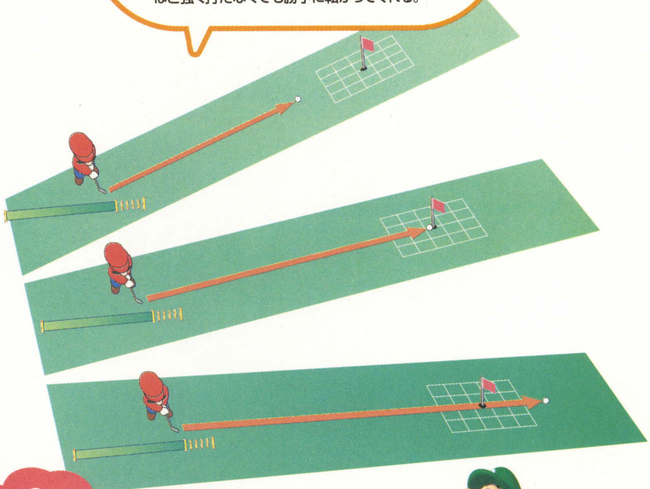
4 パットショットパート

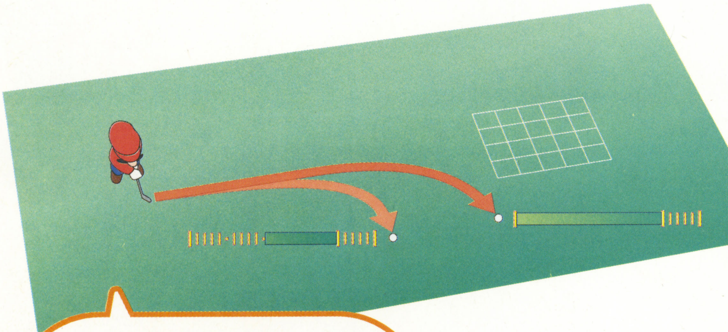
～カップに入らないとホールは終わらない～

多くのグリーンには、必ずどちらかの方向に傾斜がついている。カップに向かってまっすぐボールを打つだけでいいというほど、パッティング簡単なものではないのだ。

パットの強さと上下の傾斜の関係

ボールよりもカップの位置が高い場合は、強めに打たないと届かない。反対に低いときには、それほど強く打たなくても勝手に転がってくれる。

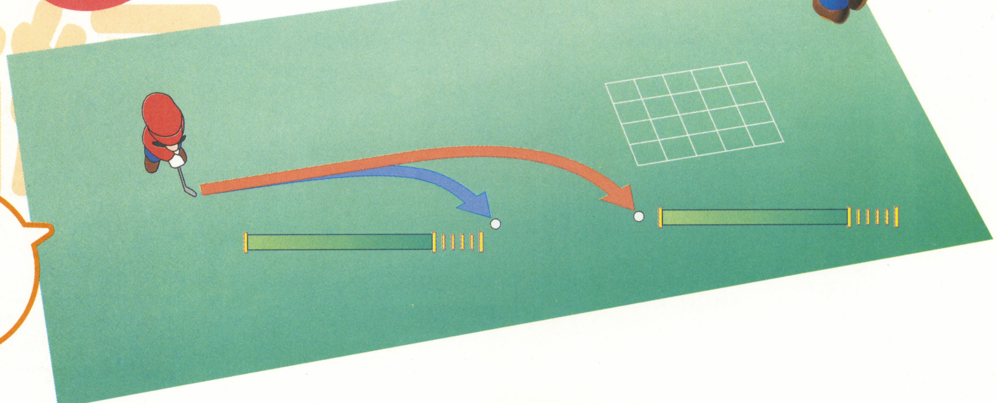




パットの強さと左右の傾斜の関係

グリーン上でも物理的法則が働くので、ボールは高いほうから低いほうへと転がる。強めに打つと傾斜角の影響は少なく、弱いと傾斜に左右されやすい。





雨の日は転がらない・曲がらない

雨が降ると、ボールが左右・上下のいずれにも転がりにくくなる。強引にカップにねじ込んでいくくらいのつもりで、強めのパットを心がけよう。

ボールは傾斜があると曲がることを忘れずに

傾いた場所にあるボールは、高いほうから低いほうへと転がる。そのため、たとえば向かって左側にグリーンが傾斜している場合は、ボールが左側に曲がることになる。これをあらかじめ計算に入れ、傾斜に応じて右のほうを狙わなければならない。どの程度右を狙うかは、傾斜角に応じて調整しよう。ちなみに、ボールにスピードがあるときは、一気に突っ切ることになるので傾斜の影響は減る。逆に、スピードが落ちると、ボールの動きは傾斜に左右されることになる。



パットに入るまえにRボタンを押し、逆方向からの傾斜の確認する。意外に傾いている場合もあるのだ。

カップインまでは微妙な力加減の勝負

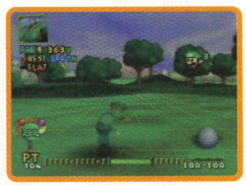
グリーンには、左右のほかに上下への傾斜も存在する。上り斜面を越えるには平らな場所以上に強く打つ必要があるし、グリーンが下っているときにはボールに勢いがつくので、弱めのパッティングを心がけなければならない。距離が同じ場合でも、ボールの位置とカップとの高低差によって、微妙に強さを変える必要があるのだ。なお、グリーンが平坦なのに、ピッタリの距離で打っても届かないことがあるが、これは芝の摩擦があるため。気持ち強めに打とう。



ちなみに、ボールの勢いの関係で、上りのパットでの曲がりかたは小さくなり、逆に下りでは大きく曲がる。

雨天でのグリーン上の注意点

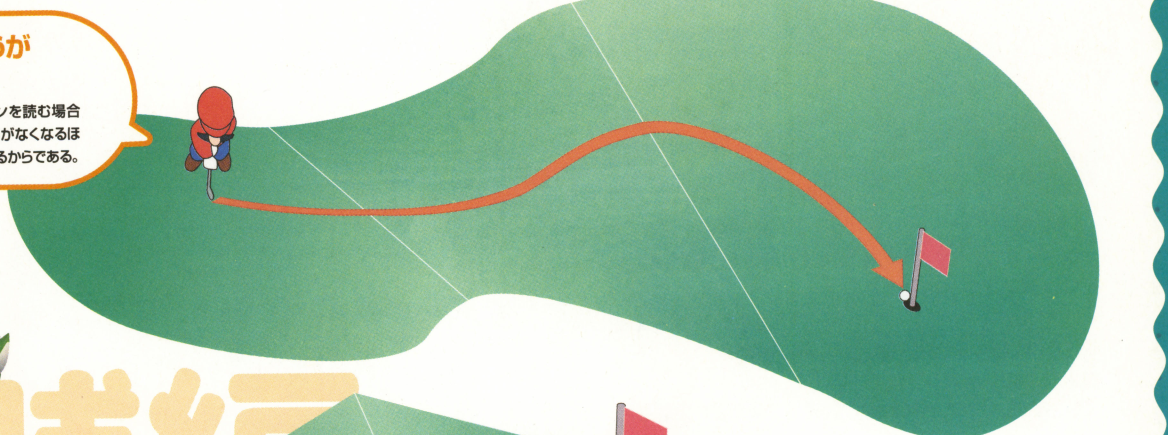
ゴルフは全天候型のスポーツなので、雨の中でのプレイは避けられない。では、雨が降るとどうなるか。芝が濡れるので、ボールのランが晴天時よりかなり短くなるのである。もちろんグリーン上も同じで、ボールが転がりにくくなるため、通常よりも強くパッティングすること。ちなみに、雨が降ると傾斜による曲がりかたも小さくなる。より直線的にカップを狙えるというメリットもあるが、逆に傾斜を利用したパッティングがやりにくい、ということでもある。



雨が降ると、グリーンに限らず驚くほどボールが転がらなくなってしまう。とにかく強めに打っていこう。

実践編

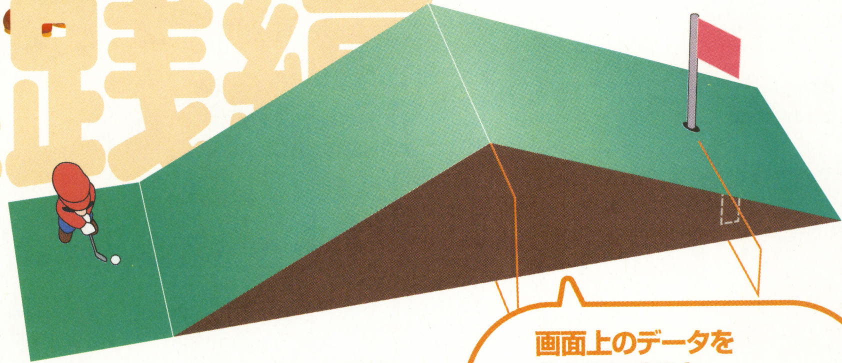




複合傾斜は奥のほうが大きく曲がる

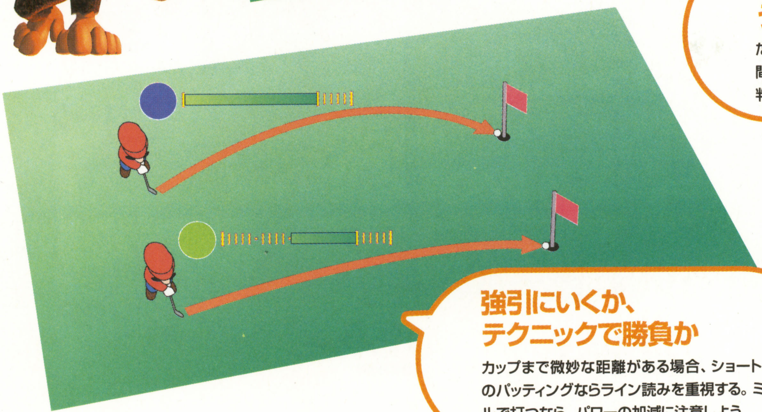
複数の傾斜があるグリーンのラインを読む場合は、奥のほうが重要。ボールの勢いがなくなるほど、傾斜から受ける影響は大きくなるからである。





画面上のデータをうのみにするな

たとえ画面に「FLAT」と表示されても、手前に谷間やこぶが存在することもある。データのみから判断せずに、自分の目で確認することが大事だ。



強引にいくか、テクニックで勝負か

カップまで微妙な距離がある場合、ショートでのパッティングならライン読みを重視する。ミドルで打つなら、パワーの加減に注意しよう。



複数の高低差は後半の傾斜を重視

パッティングで難しいのが、起伏の激しいグリーンの対処法。こういう場合は、最初にどう転がっていくかよりも、カップ周辺での曲がりかたをよく考えたほうがいい。ボールは転がっていくほどに勢いがなくなるため、手前と奥とで傾斜の方向が違っているときは、奥側の傾斜の影響を受けやすくなるからだ。ただし、ラインの読みにあまり自信がなければ、無理にカップを狙ってオーバーしてしまうよりは、ピンそばに寄せていったほうがいいだろう。



複雑な起伏のあるグリーンでのロングパットは、入らないのがふつう。「運が良ければ入る」程度に考えよう。

傾斜は目で見て判断する

ボールのある地点とカップとのあいだに起伏が存在しても、データはそれを計算に入れないため、カップまでの直接の高低差のみが表示される。数字だけで判断して打つのは危険だ。また、同じ高低差でもカップまでの距離が長ければ傾斜もゆるやかなものになるし、短いと角度は急になる。こうなると、パットの強さを変えなければならない状況も出てくる。面倒でも、パットの前にRボタンとCボタンとで地形確認をして、どの程度の傾斜がついているかを見て判断しよう。



コース後半のグリーンになるほど起伏は激しく、画面上に表示される数値も目安にしかならなくなるのだ。

「ショート」と「ミドル」を使い分けよう

カップまで残り9メートル、というように微妙な距離のときには、パットのモードを使い分ける必要がある。ラインが多少複雑でも、傾斜を利用してピッタリ入れる自信があるなら、微妙なタッチで打てるショートを使おう。逆に、ミドルを選択するのは、比較的簡単なラインのときや上りの傾斜があるときということになる。ただし、こちらはゲージが30メートルで区切られているために、パットの強さを加減するのが難しい。どちらにするかは、腕と相談して決めるべし。

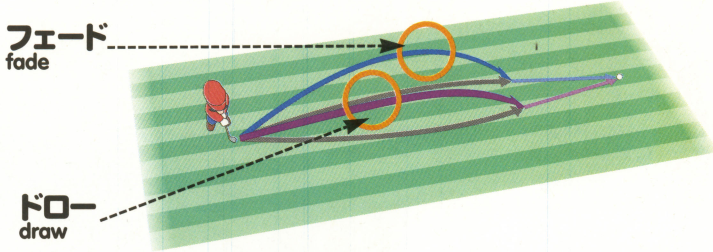


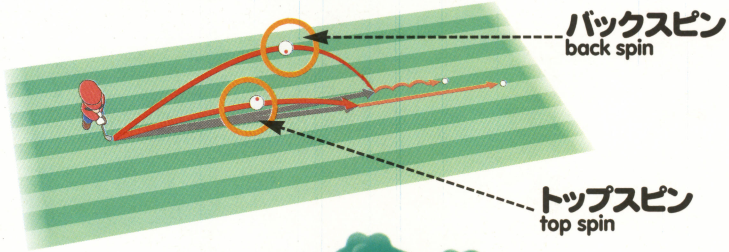
微妙な距離では、自分のプレイスタイルに合わせてモードの使い分けを、といったところになるだろうか。

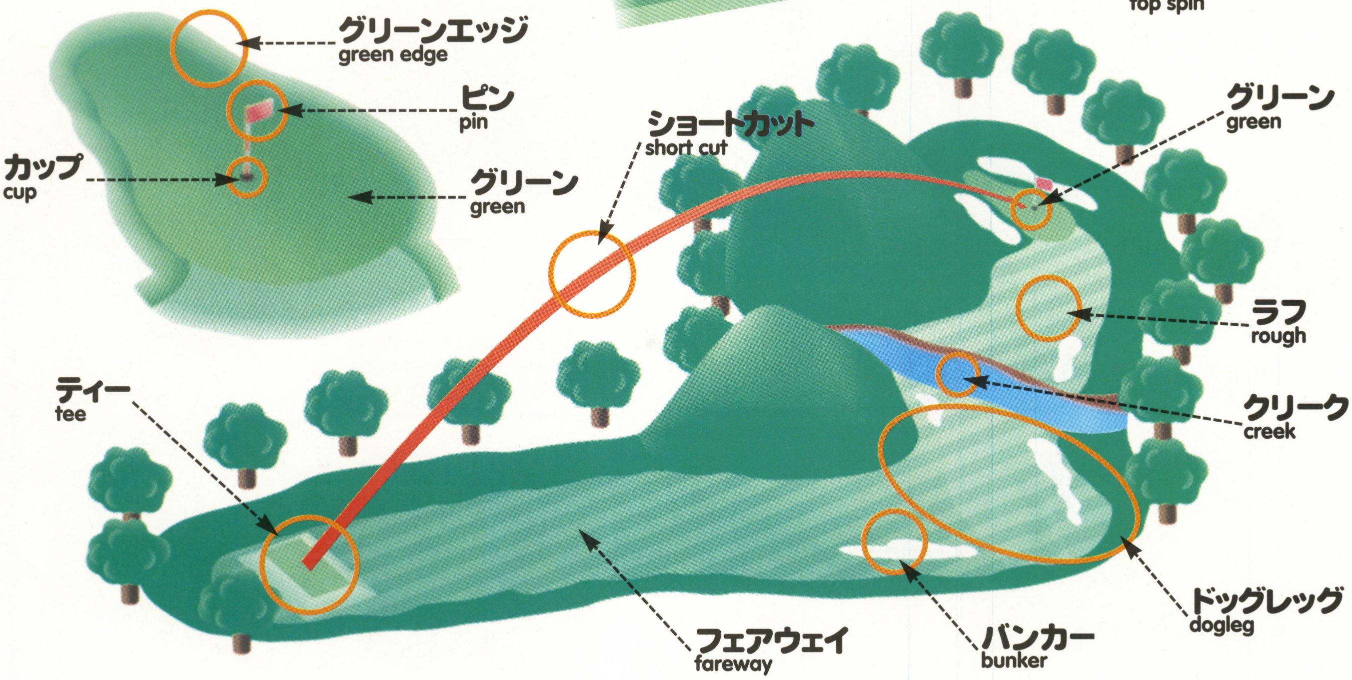


『マリオゴルフ64』用語集

本誌の記事に限らず、ゴルフにはあまり聞いたことがない
難しい言葉がたくさん出てくる。
というわけで最後にゴルフのおもな専門用語をまとめて解説しよう。
これらの単語を織り交ぜながらプレイすれば、
ちょっとプロっぽくて楽しいかも。
でも、連発しすぎてイヤミな奴にならないようにご注意を。







アゲンスト〈against〉名　ホールに吹く、向かい風のこと。飛んだボールを押し戻す。
アンジュレーション〈undulation〉名　地面についた起伏のこと。フェアウェイ上やグリーン上などで、ライが傾いているときに「アンジュレーションの付いた（ある）〜」と表現している。
オン〈on〉名　ボールがグリーンに乗ること。「オンする」という表現を使う
カップ〈cup〉名　グリーンに開けられた穴のこと。遠くからでも、わかるように旗が立てられている。この穴にボールを入れれば、そのホールでのプレイは終了。
カップを切る【カップをきる】動　グリーンに穴を開け、カップの位置を決めること。
キャリー〈carry〉名　打ったボールが空中を飛び、着地するまでの距離のこと。
クラブフェース〈club face〉名　ボールが接するクラブの面のこと。番手の大きいクラブはこの面が大きく、ボールのコントロールがしやすい。
グリッド〈grid〉名　ゴルフ用語ではないのだが、ゲーム中の画面で、ボールが落ちるおおよその目安となる地点を表示する格子模様を、本誌では"グリッド"と表記している。
クリーク〈creek〉名　コース上にある、川のような障害物。もとからあった自然のものと、コースの難易度を上げるために人工的につくられたものがある。
グリーンエッジ〈green edge〉名　グリーンの縁の部分。芝がやや長いため、ボールは当然グリーンよりも転がりにくくなる。
ショートカット〈short cut〉名　途中の山などを飛び越えるように打ち、近道をすること。
スライス〈slice〉名　ボールの左側を叩いて回転を加えることで、向かって右方向へ曲がりながら飛んでいくショット。
ティーショット〈tee shot〉名　ティーから打つ第1打のこと。
デッド〈dead〉副　"ギリギリで"または"ピッタリで"狙う、という意味。「デッドに攻める」という使いかたをする。
ドッグレッグ〈dog leg〉名　犬の後ろ足のように、フェアウェイが途中から左右いずれかに曲がった形のホールのこと。
トップスピン〈top spin〉名　ボールの上を叩き、ボールが転がる順回転を加えてやる打ちかた。弾道が低くなり、ランが伸びる。
ドロー〈draw〉名　打ったあとにいったん右に大きく膨らみ、また中央へ戻ってくるような変化をするボールのこと。
ハザード〈hazard〉名　木やバンカーなど、ホール上の障害物を総称して「ハザード」と呼ぶ。
番手【ばんて】名　クラブの"○番ウッド"、"○番アイアン"という呼びかたをもとに、種類の違いを指すときに使う。1Wや2Iは"小さい"または"上の"番手、8IやPWは"大きい"または"下の"番手のクラブになる。その時点で最初に手にしているものよりも上の番手のクラブにする場合は「番手を上げる」、逆は「番手を下げる」という。
バックスピン〈back spin〉名　ボールの下を打って、ボールが転がる方向とは逆の回転を与える打ちかた。弾道が高くなり、ボールが止まりやすくなる。強いバックスピンをかければ、ボールが戻ってくることもある。
フェード〈fade〉名　打ったあとにいったん左に大きく膨らみ、また中央へ戻ってくるような変化をするボールのこと。
フォロー〈follow〉名　ホールに吹く、追い風のこと。
フック〈hook〉名　ボールの右側を叩いて回転を加えることで、向かって左方向へ曲がりながら飛んでいくショット。
フラット〈flat〉名　水平なこと。
ライ〈lie〉名　ボールの下の地面の状態のこと。傾斜があって打ちにくい場所は「ライが悪い」、平坦で打ちやすい場所は「ライがいい」ということになる。
ラウンド〈round〉名　コースでプレイすること。
ラン〈run〉名　打ったボールが着地してから、転がって止まるまでの距離。



第1回任天堂公式ファミ通トーナメント
開催決定!!

『マリオゴルフ64』のスコアを全国規模で競う「第1回任天堂公式ファミ通トーナメント」開催決定!!
豪華賞品の数々がキミを待っている。腕を磨いて、奮って参加してくれ！

トーナメントモードへの入りかた

エントリーコードは QTM5MV4H

1



ZボタンとRボタンを押したまま Aボタンを押し、クラブハウスに入る

メインメニューで「クラブハウス」にカーソルを合わせて、Zボタン（またはLボタン）とRボタンの両方を押したままにして、Aボタンを押します。

2



エントリーコードを選択して Aボタンを押す

1番の操作を行うと、通常の項目のほかに「エントリーコード」の表示が加わっているはずです。カーソルを合わせ、Aボタンでこれを選んでください。

3



エントリーコードを 入力する

ここで「QTM5MV4H」と入れます。文字を間違えた場合は、「←」にカーソルを合わせてAボタンを押すか、またはBボタンを押せば、一文字消えます。

4



トーナメントへの 参加準備が完了！

エントリーコードの文字をすべて入力したら、「OK」にカーソルを合わせてAボタンを押します。これで、トーナメントモードに入ることができます。

順位の決定

第1回任天堂公式ファミ通トーナメントは「ノコノコパーク」で行われます。ラウンド中の天候はランダムで決まりますので、あらかじめご了承ください。18ホールを終了すると、「スコア」と「タイム」、そしてスコアなどをチェックするための情報が含まれた「けっかパスワード」が表示されます。トーナメントへの応募には、これらのデータが必要になりますので、間違えないように書き留めておいてください。最終的に、ラウンドをもっとも少ないスコアで回った人が優勝となります。優勝者が同じ打数で並んだ場合は、右の表にある優先順位が上のキャラクターを使ったプレイヤーを上位とします。また、打数とキャラクターの両方が同じになったときは、タイムが短いほうの順位が上となります。

使用キャラクターの優先順位

1. プラム
2. チャーリー
3. ピーチ
4. ベビィマリオ
5. ルイージ
6. ヨッシー
7. サニー
8. ワリオ
9. ハリー
10. マリオ
11. メイプル
12. ドンキーコング
13. クッパ

※たとえば、クッパを使ったプレイヤーと、ベビィマリオを選んだプレイヤーがいたとする。ふたりのどちらもが-8というスコアを出して応募してきて、トーナメントのトップに立った場合、どうなるか。使用キャラクターの順位表により、ベビィマリオを使ったプレイヤーのほうが上位と認定することになるのである。

賞品

優勝者……**1名**

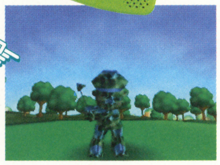
盾、メタルマリオ仕様の『マリオゴルフ64』、海外限定色（キウイ色）のGBカラー本体、任天堂のN64ソフト1年分、月刊ファミ通64+、週刊ファミ通、月刊ファミ通ブロスの各誌を1年分プレゼント



●海外限定のキウイカラー

64賞……64打でホールアウトした人から抽選で **64名**

『マリオゴルフ64』オリジナルグッズおよびかなり豪華な景品をプレゼント
上記以外にも各種順位賞を用意しています。



●メタルマリオバージョン

応募方法



←この画面の情報を一字一句間違えずにメモするのだッ！

トーナメント参加のための応募用紙は、月刊ファミ通64+の本号および9月号（7/21発売）、週刊ファミ通6/25号（6/11発売）～7/23号（7/9発売）の各号、月刊ファミ通ブロス8月号（6/30発売）のいずれかに付いています。これに必要事項を記入して、官製はがきの裏に貼ってお送りください。ひとり何通でも応募できますが、応募用紙は各誌から切り取ったものを使用してください。なお、コピーしたものや指定外の応募用紙で応募してきたり、記入内容に間違いがあると、応募は無効となります。以下に挙げた例を参考に、無効とならないようご注意ください。トーナメントの結果および入賞者の発表は、月刊ファミ通64+10月号（8/21発売）誌上、および8月下旬発売の週刊ファミ通・ファミ通ブロス誌上にて行います。

<応募が無効となる例>

- 記入した「けっかパスワード」が読み取れない……誰もが読めるきれいな字で書いてね
- 記入した内容に間違いがある……テレビ画面からの写し間違えがないように注意
- 記入もれがある……はがきを出すまえに、最終確認をしよう
- コピーした応募用紙で応募している……カラーコピーもNGなのだ
- 受付締め切りを過ぎてしまっている……7/31に必ず編集部に着くように出してくれ！

宛先 〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号　株式会社アスキー
「マリオゴルフ第1回トーナメント」64+係　行

必着

エントリー受付は➡ 6月11日～7月31日

<キリトリセン>

ファミ通トーナメント応募用紙

けっかパスワード

使用キャラクター

スコア　　　タイム　　：　：

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
		☎（　　）　－		

月刊ファミ通64+

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber

任天堂
1999年7月14日発売
価格 7,800円(税別)

ガリシア戦記 RECORDS OF WAR AT GALICIA

戦争と人間を描き続ける『オウガバトル』シリーズの最新作、『オウガバトル64』の発売も、いよいよ秒読み段階に入った。そこで今回はシステムの基本から、序盤面の攻略までを一気に紹介。戦乱渦巻くガリシア大陸で生き抜くための術を伝授する。

OGRE BATTLE64 PERSON OF LORDLY CALIBAR SYSTEM

ここではゲームを進めるうえでぜひ知っておきたい、基本のシステムについて紹介する。それぞれの要素は決して複雑ではないので、順序よくしっかり理解しておきたい。

01.OPENING



初めてゲームを始めると、デモシーンのあと主人公の士官課程修了式が開かれる。これはキャラクターメイクの場面になっていて、名前と誕生日を入力後に全部で6つの質問が出される。どう答えるかで主人公の初期能力、配下のキャラクター、もらえるアイテムやエルムペドラの種類が変わるので、納得いくまで選択し直そう。



⬅質問に対する答えは4つ、あるいは6つ用意されている。どれが正解ということはないから、自分の思うまま選ぶもよし、強力アイテム狙いで選ぶもよし、だ。

ゲームの進め方と各場面について

『オウガバトル64』は面クリアー型の進行形式をとっている。ワールドマップに示された戦場に移動し、勝つと次の戦場が出現……この繰り返しでストーリーが進んでいく。ストーリーをスムーズに進めたければ、確実に戦闘に勝つ方法を身につけるのが一番だ。以下に紹介する各場面の役割を頭に入れておこう。

02.MAP&EVENT





⬆赤印のない拠点では探索可能。隠しアイテム探しなどに利用できる。



⬆拠点クリアー時に示される、任務説明イベントを見逃さないように。

キャラクターメイク後は任務内容を説明するイベントシーンがあり、ワールドマップが表示される。以後はこの画面を基点としてゲームを進めていくのだ。赤い印のついた拠点に入るとストーリーに関係する戦闘が始まり、これをクリアーすればストーリーが進行。行ける範囲も広がっていく。

03.FORMATION



戦場では敵味方ともに、将棋でいうところのコマにあたる部隊を派遣して、互いの戦線を広げていく。部隊の強さは戦況を左右するので、これを作る編成画面の役割は非常に重要だ。ひとつの部隊には最大5体のキャラクターを組み込めるが、その組み合わせ次第で部隊の能力は大きく変化する。実際のところ、部隊編成で勝利の行方は8割方決まるといっても過言ではないほどだ。右に挙げた点などに注意し、強力な部隊を作り上げよう。

部隊編成時の注意点

●キャラクターサイズ
キャラクターは身体の大きさでSとL(Sの倍)に分かれる。ひとつの部隊に入る限界はSサイズで5体まで。

●移動タイプ
キャラクターにはそれぞれ移動タイプが設定されている。これは部隊の移動タイプにも影響する。

●キャラクターの相性
特定のキャラクターは別のキャラクターの能力に影響を与え、その戦闘能力を上げることがある。

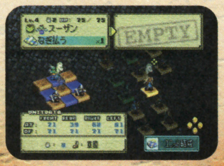
●所持アイテム
アイテムは部隊単位で持ち歩くことになるが、その個数は部隊内のキャラクターの種類で変わる。

MAKE UP BATTLE FORMATION 部隊を編成する



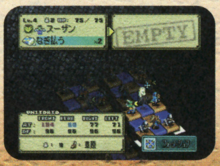
⬅特定のキャラクターのみが部隊のリーダーになれる。

リーダーを決める ➡



⬅サイズや組み合わせに注意してキャラクターを編入。

キャラクターを入れる ➡



⬅部隊内における、キャラクターの位置を設定する。

フォーメーション決定 ➡



⬅所持品と戦闘の傾向を決めるバトルコマンドを設定。

アイテム・コマンド設定



戦場であるフィールドマップには勝利条件が設定され、これを満たせばマップはクリアーとなる。逆に敗北条件を満たすとゲームオーバーだ。多くの場合勝利条件は敵本拠地の制圧になっているから、以下のように部隊を派遣して地道に戦線を広げていくことになる。敵部隊の強さや地形を考慮しつつ、戦略を練ろう。



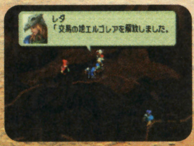
部隊派遣

⬅味方部隊は本拠地から出撃。一旦出撃した部隊は、本拠地に撤退するまでは編成し直すことはできない。



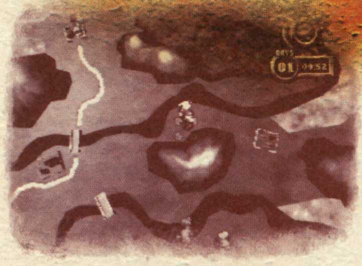
移動・戦闘

➡部隊は指定場所に向けて移動。敵の部隊にぶつかると戦闘になる。途中で隠しアイテムを見つけることも。



街解放・制圧

⬅中立や敵の拠点上で止まると解放・制圧となる。拠点では回復ができるほか、情報収集、買い物が可能。



04.TACTICS

敵と味方の部隊が接触すると戦闘シーンに変わり、自動で戦闘が行われる。このときプレイヤーは直接キャラクターを操作することはできず、以下に挙げるような簡単な指示しか出せない。1回の戦闘でそれぞれのキャラクターが行動できる回数は決まっており、双方のキャラクターが全員行動し終えた時点で戦闘は終了。与えた総合ダメージ量が多いほうが勝利、少ないほうが敗北となる。勝利した部隊はそのまま移動を続けられるが、敗北した部隊は一定距離後退させられてしまう。この繰り返しで戦線を移動させていくのだ。

プレイヤーのできること

戦闘中プレイヤーが出せる指示は以下の4つ。バトルコマンドは敵と、説得は野生キャラクターと遭遇した場合に出現し、いつでも指示が出せる。ただし残りのふたつの指示は、介入ゲージと呼ばれるゲージが指示に応じた分たまらなければ出せない。介入ゲージは時間と味方が受けたダメージ量に応じて増え、ピンチになるほど戦況を有利にする指示が使用できるわけだ。



バトルコマンド


退　却


エルムヘドラ


説　得



05.BATTLE

ユニットの向きと攻撃種

キャラクターは部隊に配置する位置によって攻撃方法や回数が変化する。これは当然キャラクターの能力がもっとも発揮される位置に配置するのがベストだ。しかし敵部隊と接触した際の方向で、戦闘シーンでの配置が変化することがある。これによって部隊の戦闘力が大きく変わってしまうのだ。部隊編成のときだけでなく、戦場でも敵部隊の動きには十分注意したい。



⬅部隊編成時に前列となっていた場所は、あくまで正面から接触した場合のもの。例えば部隊後方から接触すると前列と後列が逆転、それに伴って攻撃種も変化する。



➡キャラクターによっては、列が変わることで戦闘能力に大きく差が出てくる。正面からは手強い敵部隊でも、後方からたたけばあっさり勝てる、ということも多いのだ。

同時攻撃

条件を満たすと、2体もしくは3体のキャラクターが同時に敵1体を攻撃する。同時攻撃が可能なのはソルジャーと魔法を使うキャラクターだ。ソルジャーの場合は攻撃力が上がるだけだが、魔法の場合は融合し、合成魔法となって発動する。強敵への切り札として利用できるだろう。

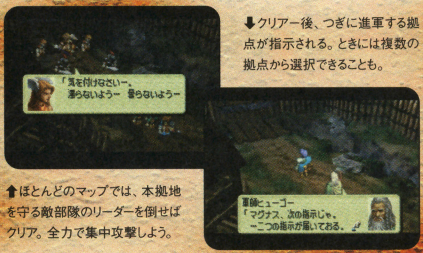


⬆1体だととても弱いソルジャーだが、同時攻撃が出ればそれなりに使える。

06.CLEAR



各フィールドマップでの勝利条件を達成すれば、見事そのマップはクリアーになる。そしてワールドマップに戻り、つぎの拠点で再び戦闘……これを繰り返してストーリーを進めていくわけだ。なおクリアー時には報酬として志願兵（ソルジャー）、軍資金、アイテムが手に入る。特に軍資金はこれ以外での入手が難しいので、大切に使っていこう。また一度クリアした拠点には、周辺地域の調査という形で入ることができる。ショップでの買い物や、取り逃がした隠しアイテムの回収、野性キャラクターの勧誘などに利用したい。



⬇クリアー後、つぎに進軍する拠点が指示される。ときには複数の拠点から選択できることも。

⬆ほとんどのマップでは、本拠地を守る敵部隊のリーダーを倒せばクリア。全力で集中攻撃しよう。

OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

CLASS

ゲームに登場するキャラクターは、主人公のような固有クラスを除いても膨大な数にのぼる。味方として、あるいは敵として長くつき合うことになる彼らについて紹介しよう。

人間・転生系
HUMAN-TRANSMIGRATE TYPE

すべてのキャラクターは種族の違いなどで系統分けされている。なかでももっとも種類が多いのが人間系クラスだ。Sサイズで強力なアイテムを装備でき、クラスチェンジによってさまざまな能力を扱えるようになる人間は、部隊の中核を成す働きをしてくれる。ただし初期段階では他系統のキャラクターのそれに比べると非常に弱いため、気長に成長させなければならない。とくに今回初登場となる初期クラスのソルジャーは、まさに雑兵という言葉がピッタリ当てはまるキャラクターだ。だが将来の活躍を考えた場合、彼らを無視することは得策ではない。ソルジャーの弱さを考慮しつつ部隊を編成するのが、強い部隊を作るための最重要ポイントと言えるだろう。



●初期クラス
3体集まってやっとキャラクターとみなされる新兵。名前も性別もレベルもない彼らは、戦闘を繰り返すことでのみ昇格できる。

●基本クラス
このクラスになってようやく一人前。名前と性別ができ、装備変更も可能となる。性別は以後のクラスチェンジに大きく影響する。

●専門クラス(ノービス)
専門クラスのキャラクターは剣技や魔法など、何かひとつに特化した能力を持つ。そのスペシャリストになる前段階がノービスだ。

●専門クラス(マスター)
各分野の能力を究めた、達人たちのクラス。対応するノービスクラスと比べると、その能力は格段に強力になっている。

●特殊クラス
特殊な条件を満たすことでクラスチェンジできる。センチュリオンは部隊の一元管理システム、レギオンに必要なキャラクターだ。

●転生クラス
死亡時にクラスチェンジする、人間をやめた者たち。通常はゾンビになるが、特殊アイテムを使うと違うキャラクターに変われる。

亜人間系
DEMI-HUMAN TYPE

人間に近い姿形をした者たちの系統。みなSサイズと小型でアイテムを装備できる者も多く、人間と同じ感覚で使っていけるのが特徴だ。とくにホークマン系はクラスチェンジ可能なので、強くなる可能性を秘めている。







ドラゴン系
DRAGON TYPE

Lサイズで、高い攻撃力とHPを誇るドラゴンの系統。ドラゴンパピーが成長することで6種類にクラスチェンジする。前列で部隊の盾にしたり、後列から魔法に似た効果を持つブレスを吐かせたりと、多様な使い方が可能だ。ドラゴンテイマー系がリーダーだと戦闘能力がアップする。





魔獣系
BEAST TYPE

想像上の動物である魔獣たちの系統。ドラゴン系に比べHPや攻撃力は劣るものの、特殊な攻撃方法を扱えるものが多い。Lサイズのため部隊に多く組み込めないのが難点だ。ビーストテイマー系がリーダーだと能力がアップ。

人形系
DOLL TYPE

さまざまな材質で作られたLサイズの人形で、意思を持っているかのように動く。攻撃に対する防御力は非常に高く、また攻撃力も高いが、魔法に対して弱いのが難点。ドールマスター系がリーダーだと能力がアップする。



キャラクターの成長&クラスチェンジ

CHARACTER GROWTH & CLASS CHANGE

●経験値とレベル

ほとんどのキャラクターは戦闘に参加すると経験値を獲得でき、100ポイントでレベルが1上がる。これによって各種のパラメーターが上昇し、より強くなるわけだ。強化したいキャラクターのいる部隊は、積極的に戦闘させていこう。

➡獲得できる経験値は倒した敵の数と、キャラクターのレベル差によって変わる。味方キャラクターよりレベルの高い敵を数多く倒すほど、獲得経験値が増えレベルアップもしやすくなる。



●クラスチェンジ・昇格

右に挙げた要素が各条件を満たしたとき、始めてクラスチェンジ(ソルジャーの場合のみ昇格)が可能になる。これらはレベルアップによる成長を上回る効果をもたらしてくれるので、強力なキャラクター作りには欠かせない。



⬆人間、亜人間系のほとんどのキャラクターは編成画面でチェンジ可能。

⬇条件を満たしていると、戦闘後にクラスチェンジや昇格することも。



クラスチェンジに関する要素

●レベル、パラメーター
クラスチェンジにもっとも必要となる重要な要素。これを高めるには戦闘を繰り返し、キャラクターを強化する以外ない。

●アラインメント
キャラクターの性格。神聖(ロウ)、中立(ニュートラル)、暗黒(カオス)があり、例えばカオスだと聖職には就けない。

●装備品
各クラスには基本装備が設定されており、揃っていないとクラスチェンジできない。なかには非売品が必要になるクラスもある。

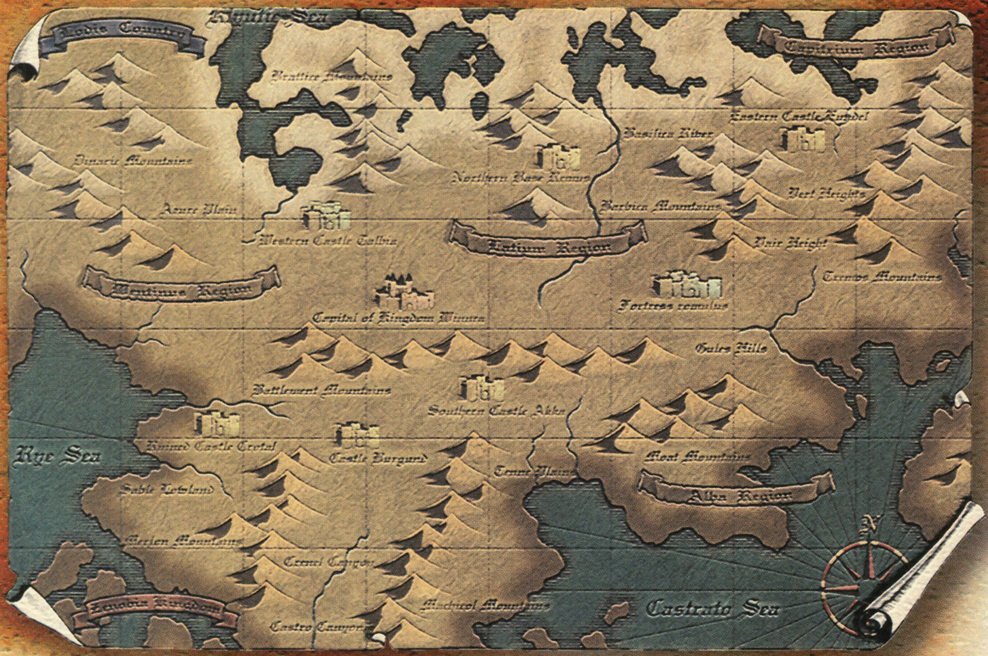
●イベントクリアー
特定のイベントをクリアーするまでは、各条件を満たしていてもクラスチェンジできない。センチュリオンがこの部類に入る。

●戦闘内容・結果
条件を満たしたうえで戦闘を行うと、終了直後にクラスチェンジする。また戦闘時にどんな特殊攻撃を受けたかが関係することも。

OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

WORLD & CAST

『オウガバトル64』の壮大な物語は、確固たる背景世界と個性的なキャラクターたちにより支えられている。しっかり理解し、奥の深いストーリーを堪能しよう。



神と人が共に生きていた時代

大地神バーサに愛されし金の民と
開闢王の名を頂く男がいた

神の力を以って藍の民を退けし男
その手に黒の大地を取り戻す
金の民、偉大なる王の誕生を叫び
破れし藍の民は覇者に従う

パラティヌスの歴史と共にある
開闢王の伝説である…

STORY

多彩な人物が織り成す壮大な物語

長きに渡る平和な時を過ごしてきたパラティヌス王国。だが大陸の覇権を狙うローディス教国は、近隣諸国への粛正として光焔十字軍を派遣。パラティヌスの隣国ニルダム王国をわずか1年で崩壊させる。これを目の当たりにしたパラティヌス国王プロカスは早々に降伏。現在王国の実質的権限はローディスの派遣した三司官が持ち、国王はわずかな自治権を得ているにすぎない。主人公マグナスはこうした状況のなか、士官候補生として物語の舞台に姿を現わす。多くの出会いと戦いのなか、国民どうしが差別し合う姿と、その背後に潜むローディスの存在を知ったマグナスは、やがて自分の信念のまま歴史の渦に身を投じていくことになるのだ。

HISTORY & SITUATION

戦乱のパラティヌス王国の歴史と情勢

開闢王の伝説は、約250年前にパラティヌス王国に起きた民族紛争をいまに伝えている。先住民である金の民に対し藍の民が戦争をしかけたが、金の民に現れた英雄の活躍で藍の民は敗北。その英雄がパラティヌス建国の父となったのだ。そのパラティヌスも現在はローディス教国に従属。命ぜられるまま征服した南部地域の部族民を"下級民"と虐げ強制労働を強いている。なおこの物語はオウガバトルサーガ全8章の第6章にあたり、前章にあたる神聖ゼテギネア帝国の興亡は前年に終了。現在は新生ゼノビア王国として新たな一歩を踏み出したところで、その国勢の高まりは真北に位置するパラティヌスの政情にも大きな影響を与えている。

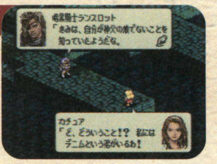


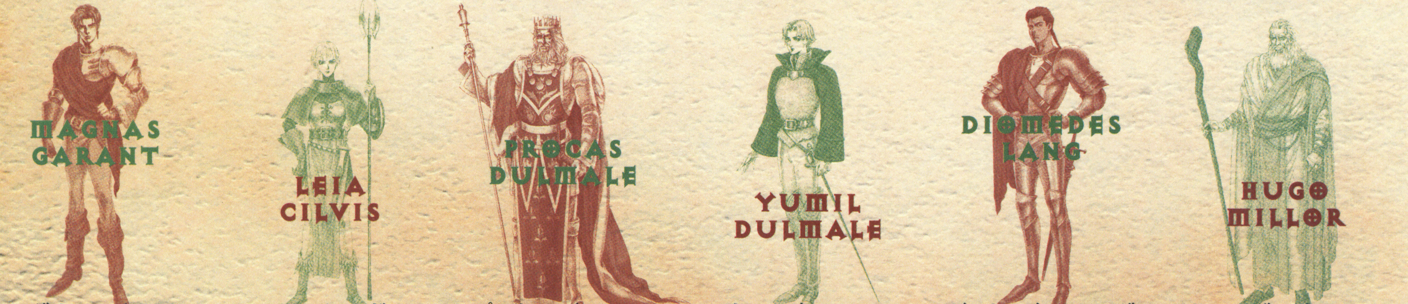
伝説のオウガバトル

⬅オウガバトルサーガ第5章。同シリーズの1作目で、魔導士ラシュディと女帝エンドラが建国した神聖ゼテギネア帝国における、革命軍の攻防が語られている。

タクティクス・オウガ

➡オウガバトルサーガ第7章でシリーズ2作目。ヴァレリア島を舞台に、民族紛争を発端とする統一戦争の行方と、歴史に翻弄される姉弟の姿を描いている。





マグナス・ガラント
本編の主人公。貴族の出であるが士官学校卒業後、政情不安な南部地域へ配属。そこで王国の現実と直面し、革命へと立ち上がる。

レイア・シルヴィス
王国中央の貴族出身。戦いに身を置くことを好む彼女は、士官学校卒業後南部軍配属を希望。その後マグナスの部下となり行動を共にする。

プロカス・デュルメール
パラティヌスの現国王で、伝説の開闢王の血を引く正当後継者。自らの地位の維持と引き替えに、王国をローディスに従属させた張本人。

ユミル・デュルメール
王国の第二王子だが、王家の血筋らしからぬ姿のため父王に忌み嫌われた。そんな彼に普通に接してくれたマグナスを無二の親友と信じている。

ディオメデス・ラング
士官学校卒業後に南部軍に配属、マグナスの配下についた青年。南部部族の血による差別を受けたためか、他者に劣ることを極度に嫌っている。

ヒューゴー・ミラー
南部軍において士官候補生を監督、育成する任にあたる老将校。マグナスが革命に身を投じたあとも彼に付き従い、軍師として助言を与える。

OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

TACTICS

動乱のパラティヌス王国におけるマグナスたちの戦いを、プロローグから1章前半まで徹底フォロー。隠しアイテムから敵配置まで網羅したマップデータも、攻略の役に立ててほしい。

PROLOGUE 顔を伏せ、重く重く歩むひとびと…

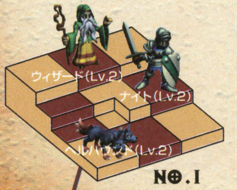
THE BATTLE BEFORE

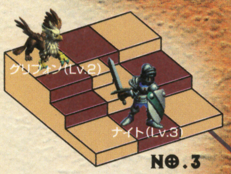


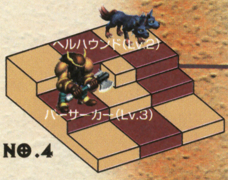
騎士になって君を守りたい……あの日の誓いから6年後、士官学校の上級士官課程を卒業したマグナスは、士官候補生として南部アルバ地域に派遣される。部隊長に任命された彼の任務は、テオドリクス採掘場周辺に出没する魔獣や山賊退治。軍師ヒューゴーやディオメデスらとともに、マグナスの最初の戦いが始まる。

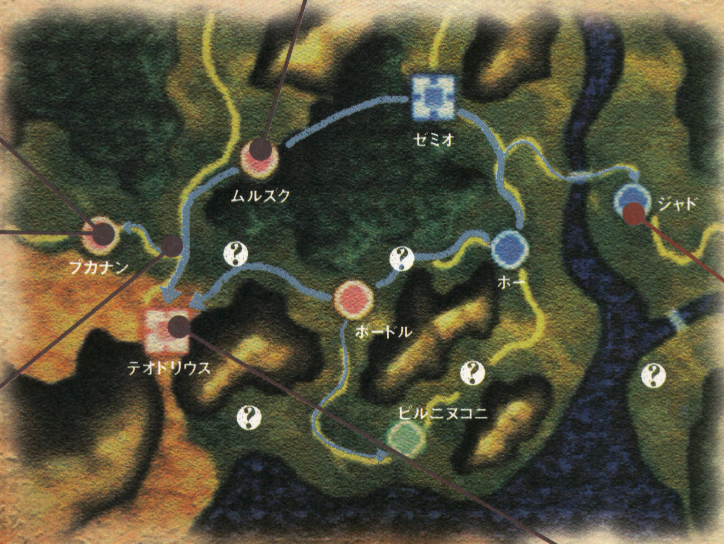


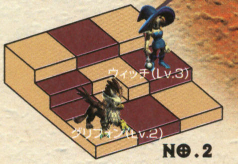
STORY.01 南部辺境［テニー平原］

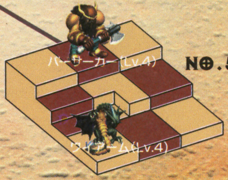












……本隊ルート
……分隊ルート
……隠しアイテム

※以降のマップでも同様

ITEM LIST

バンダナ	キュアリーフ
アイアンヘルム	キュアシード
ショートソード	キュアパック
ショートボウ	パワーフルーツ
ラウンドシールド	天使の果実
レザーアーマー	リバイブストーン
チェインメイル	クイットゲート

まず覚えておきたいのは、マグナスの部隊はフィールドマップ画面では編成し直すことができない、ということ。あらかじめ満足いくまで編成しておこう。またディオが連れてくる3部隊のうち、ディオ以外の2部隊はやや戦力に不安がある。まとめて1部隊にするほうが安心して使えるはずだ。納得するまで編成を行ったら、いよいよ戦闘開始。本拠地ゼミオから道なりに敵本拠地テオドリクスへ向かう部隊と、西の森を突っ切ってムルズクを目指し、そのまま南下しつつ拠点を制圧する部隊に分けて侵攻する（写真）。ムルズク方面の部隊は激戦確実なので、マグナスかディオの部隊プラス2部隊、計3部隊ほどを向かわせるといい。彼らの働きがよければ、道なりに進ませた別働隊は無傷のまま敵陣深くへ入り込める。これならテオドリクスを守る敵第5部隊にも楽に勝てるだろう。戦闘時のポイントは無理に全滅を狙わず、指揮官狙いに専念すること。リーダーを失った敵部隊は逃げる態勢に入り、拠点を奪われる心配が減る。全滅させるならその後だ。敵も弱いがまだ味方も弱いことをしっかり認識して、無理をせずに戦っていきたい。



THE BATTLE AFTER



無事にテオドリクス採掘場を解放したマグナスたちだったが、そこへ第2王子ユミル襲撃の報が入る。採掘場を制圧した十駄のスタビロ率いる部隊は、南部革命軍の差し向けたオトリにすぎなかったのだ。捕らわれの身となったユミル王子を救出するため、マグナスは独断で部隊をウォルムス採掘場へと急行させる。



THE BATTLE BEFORE



長年に渡り不当な扱いを受け続けてきた南部の人々は秘密裡に革命軍を結成。ユミル王子襲撃を皮切りに、中央へ反旗をひるがえす。王侯貴族を排し、民衆のための国作りを目指す革命軍が、ユミルをいつまでも生かしておくとは思えない。マグナスはアッカ城からの指令もないまま、独断で王子の救出を決意する。

STORY.02 火種［ヴォルムス採掘場］



ITEM LIST

- アイアンヘルム
- ハチガネ
- ショートソード
- アイアンクロー
- ラウンドシールド
- ぼろぼろの服
- ニンジャガーブ
- チェインメイル
- キュアリーフ
- キュアシード
- キュアパック
- パワーフルーツ
- 天使の果実
- リバイブストーン
- クイットゲート

ITEM LIST

- バンダナ
- ショートボウ
- レザーウィップ
- ハルトハンマー
- ぼろぼろの布
- レザーアーマー
- キュアリーフ
- キュアシード
- キュアパック
- パワーフルーツ
- 天使の果実
- リバイブストーン
- クイットゲート

まずは本拠地スアキンの南にあるセナルを全軍で目指したいところだが、このとき西の荒野を敵第3部隊が北上してくる。前もって2部隊ほどを西からデセへ向けて派遣し、これに対処しよう。またセナルからは敵第1部隊が北上してくる。最初から攻めてくるこのふたつの敵部隊にはクレリックがリーダーとして編成されており、HPを回復してくるため倒しにくい。指揮官狙いに設定した味方部隊をたたみかけるようにぶつけて、確実に全滅させること。セナルを守る敵第2部隊、デセを守る敵第4部隊はともにリーダーの前にキャラクターが配置されているため、指揮官狙いが難しくなっている。アマゾネスやウィザードなど、弓や魔法が扱えるキャラクターを入れた部隊を戦わせ、早めに倒してしまいたい(写真)。セナル解放後は部隊を散開させ、敵部隊を撃破しつつ拠点を解放していく。ユミル王子が監禁されているのはイシロで、ここを解放するとイベントシーンの後ヴォルムス採掘場が敵の本拠地に変化。以後はそこを目指し進軍していこう。ヴォルムスを守る敵第7部隊には、指揮官狙いの命令を与えておけば問題なく勝てるはずだ。



THE BATTLE AFTER



マグナスたちの制止にもかかわらず、王子襲撃首謀者の奸人クァドは中央騎士に処刑されようとしていた。しかしクァドは謎の男たちの手で逃亡を果たし、政府は身代わりを立てて公開処刑を行う。こうした恐怖で民衆を縛ろうとした政府の思惑とは裏腹に反抗の機運は高まり、革命軍の勢力は一層大きくなっていく。

GO TO NEXT CHAPTER →

THE BATTLE BEFORE



王子襲撃の一件から、南部では前にも増して民衆の反乱行動が多発するようになった。ここに至ってマグナスは南部軍士官に任命され、ともに戦ってきた部隊を配下とする騎士団を任されることに。新たにレイアの部隊を加えたマグナスの騎士団は、トュアハ砦を反乱分子の手から取り戻すためクレネル渓谷へと向かう。



STORY.03 遊撃指令［クレネル渓谷］



ITEM LIST

シブレの杖	キュアリーフ
ライトメイス	キュアシード
属性魔導書	キュアパック
ローブ	パワーフルーツ
法衣	天使の果実
魔道士の服	リバイブストーン
アミュレット	クイットゲート
ロザリオ	

ディオの場合と同様、出撃後にレイアの部隊が編入される。あらかじめ編成の際には、キュアリーフなど回復アイテムをレイア部隊のために残しておこう。進軍は事前の作戦説明のように、本拠地バルデラから北へ続く道を進む部隊と、西の地形を乗り越えて北上する部隊に分ける。このときレイア部隊の編成を変えていなければ、西回りルートを任せること。移動タイプが森林のため、より早く第一の目的地であるキファにたどり着けるからだ（写真）。草原タイプの部隊だけを向かわせた場合、キファに駐留している敵第1部隊とブーレムを出発した敵第3部隊によって、橋付近で挟み撃ちにされる可能性がある。レイア部隊で敵第1部隊を排除していればそんな心配は無用だ。また北へ進む部隊は敵第4部隊に注意すること。全員が魔法を使えるため、中央にいるキャラクターは最悪の場合4発の魔法を受けることになる。



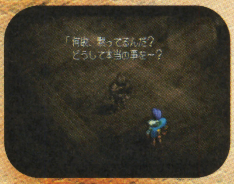
リーダーの配置には注意しよう。敵本拠地トュアハを守る敵第8部隊は5体のキャラクターを配置した初めての敵部隊だが、リーダーの前ががら空き状態。全員でリーダーを集中攻撃すれば、苦労することなく勝てるだろう。

THE BATTLE AFTER



トュアハ砦を守っていた羅綺のエフェミネットの姿を思い出し、南部下級民の命さえもなげうつほどの怒りにとまどいを隠せないマグナス。だがそんな彼の考えとは無関係に、ふたつの任務が届く。ひとつは西部へ視察に向かうユミル王子の護衛、もうひとつはゼノビアとの国境地域に出没する革命軍の掃討であった。

THE BATTLE BEFORE



"貴族殺し"の罵声を浴びながらも、男は静かに立っていた。マグナスは叫ぶ。「悔しくないのかよ、……さん!」……それが夢と気づいたマグナスは、本隊からの指令に意識を戻す。西部へ向かうユミル王子の護衛が、今回彼の騎士団に与えられた任務だった。夢の意味を考える間もなく、マグナスは現実の戦いにおもむく。





STORY.04 進むべき道[地境マイリージャ]



ITEM LIST

- アイアンヘルム
- レザーハット
- アーメット
- グレートボウ
- フランシスカ
- バルダーソード
- カイトシールド
- プレートアーマー
- キュアリーフ
- キュアシード
- キュアパック
- パワーフルーツ
- 天使の果実
- リバイブストーン
- クイットゲート

第3話クリアー後に与えられたふたつの任務のうち、こちらのほうが敵のレベルが低いのでおすすめだ。さてストーリー説明にもあるように、ここでは敗北条件にユミル王子の死亡が加わる。王子の部隊は自動的に移動し3日で敵本拠地ブルグルドへ到達するので、それまでに進行ルート上の敵部隊を排除しなければ任務失敗の危険がある。そこで同じルートに多くの部隊を進ませ、できるだけ早く敵部隊を倒していくことが必要だ。具体的には本拠地ダンクワルトから南のイドフに1部隊向かわせ、残りは本隊としてトゥブルクを目指す。トゥブルク周辺の戦闘で傷ついた部隊は、休憩後北のエルゴレア方面へ。以後も本隊は極力足を止めず、傷ついた部隊を周囲の拠点制圧に向かわせれば、王子より先にブルグルドへ到達しつつ、全拠点を制圧することは十分に可能だ。敵も第6部隊と第8部隊以外はリーダーを倒しやすいので、苦労はしないだろう。なおエルゴレアではトロアという青年が現れ、仲間にできる(写真)。クリアー後彼を編入した部隊でエルゴレアを訪れれば、彼の母親から霊木の盾がもらえるので忘れず受け取っておこう。



THE BATTLE AFTER



西部へ旅立つユミル王子は、友との別れを前にその心情を吐露する。たとえ肉親をその手で殺めてでも、この国に平和を取り戻すと決意するユミルと、自分に力がないことを悟り、その熱意に答えることができないマグナス。現実という名の厳然たる事実を目の当たりにしたものの、ふたりの反応は対称的であった。

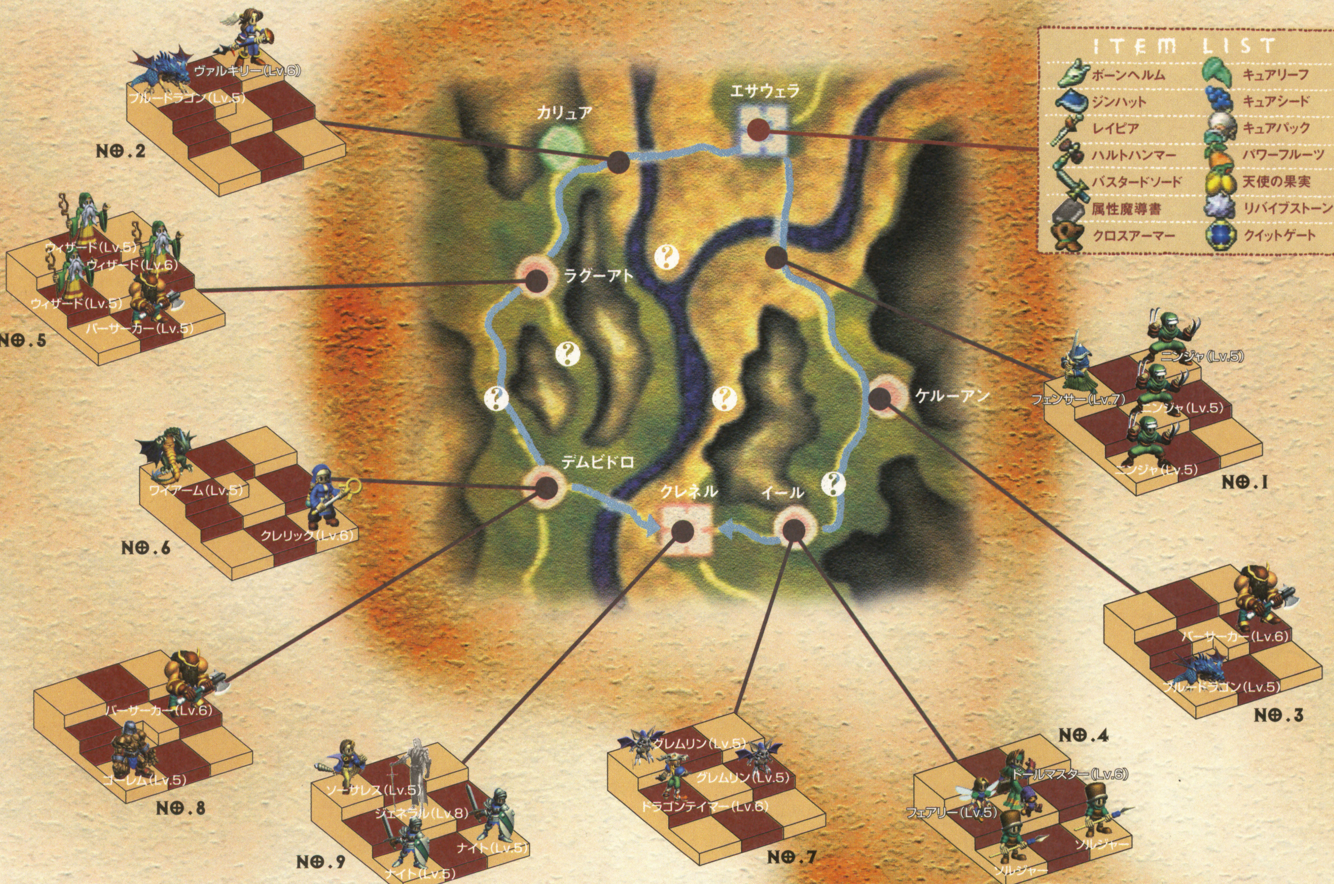


THE BATTLE BEFORE



革命軍掃討のため、南にあるゼノビアとの国境付近まで進軍してきたマグナスたち。だが軍師ヒューゴーは革命軍の不穏な動きに気づく。どうやら彼らは部隊を展開させているだけで積極的に攻めてこず、下級民を連れて南へ向かっているらしい。一心不乱にゼノビアを目指す、革命軍の目的は何なのだろうか?

STORY.05 問いかける者[ゼノビア国境]



ITEM LIST

ボーンヘルム	キュアリーフ
ジンハット	キュアシード
レイピア	キュアパック
ハルトハンマー	パワーフルーツ
バスタードソード	天使の果実
属性魔導書	リバイブストーン
クロスアーマー	クイットゲート

第4話の地境マイリージャと同時に発生するがこちらのほうが敵のレベルが高い。加えて狭い範囲に敵部隊が集中しているため、激戦は必至となる。こちらを後に選択するほうが楽に進めるはずだ。さて進軍ルートだがマップでわかるように、川で土地が左右に分断されている。そこで本拠地エサウェラ出発の際部隊をふたつに分け、個別に進軍させると安全に侵攻できるだろう。敵でやっかいなのは第1部隊と第5部隊。第1部隊はリーダーのフェンサーのレベルが高いうえ、ニンジャを主体とする部隊のため攻撃を避けにくい。また第5部隊は魔法がやっかいだ。どちらも1部隊で倒そうとは考えず、複数の部隊を連続でぶつけよう。敵の本拠地クレネルを守るゼノビアの英雄、疾風のデボネアは集中攻撃すれば倒すのは難しくない。ただしクリティカルヒットでノックバックさせると、強力なソニックブレイドを使ってくる(写真)。味方キャラクターの残りHPには注意しよう。なおクリアー後にカリュアへ行くと、尼僧のアンジュがごろつきに襲われている。彼女を助けたあとでデムビドロを訪れれば、お礼としてアンサタクロスがもらえる。



THE BATTLE AFTER



デボネアは下級民がゼノビアに亡命するため、足止めをしていたに過ぎなかった。彼を追うマグナスは勇者デスティンたちと出会う。彼らとの会話から立場と実力、理想と現実のギャップに苦しむ自分を見出すマグナス。そんな彼の葛藤とは無関係に、南部軍本隊はマグナスを召集。集結中の革命軍への遊撃指令が下る。

TO BE CONTINUED.....

ポケモンスタジアム2

POCKET MONSTERS' STADIUM



写真撮影やカードゲーム、そしてピンボールも楽しいけど、こちらだって負けてません。ええ、負けてませんとも。3回に渡ってお送りしてきた『ポケモンスタジアム2』の攻略も、ついに最終回です。

バトルで使える「わざ」大研究

『ポケモンスタジアム2』(以下、『ポケスタ2』と表記)の主役は、やはり151種類の愛らしいポケモンたち。だが、今回はポケモンではなく「わざ」にスポットライトを当ててみた。たくさんのわざの中からとくに使えるものをチョイスし、より実戦向きな攻略を試みたぞ。なお、ただダメージを与えるだけの攻撃わざは、実際に有効なんだけど、あえて解説の必要はないと判断して外すことにした。

「わざを制する者は『ポケスタ』を制す」と言ったのは、確か源実朝あたりだったと思うけど、『ポケスタ』フリークたる者、わざの研究をおこたってはいけないぞ。

わざ・タイプ相性表

これはすべてのポケモンに使える相性表だ。上にあるのが攻撃側のわざのタイプ、左側はわざを受ける側のポケモンのタイプ。これらの組み合わせを見れば、どのポケモンにどのタイプのわざが効くかが一目でわかるわけだ。切り取って使ってほしい。なお、ドラゴンタイプのわざは1種類しかないため、攻撃側の項目からは外してある。

攻撃する側が使うわざのタイプ(横)/攻撃を受ける側のポケモンタイプ(縦)

攻撃を受ける側のポケモンタイプ	ノーマル	ほのお	みず	でんき	くさ	こおり	かくとう	どく	じめん	ひこう	エスパー	むし	いわ	ゴースト
ノーマル	－	－	－	－	－	－	2	－	－	－	－	－	－	×
ノーマル・ひこう	－	－	－	2	1/2	2	－	－	×	－	－	1/2	2	×
ほのお	－	1/2	2	－	1/2	－	－	－	2	－	－	1/2	2	－
ほのお・ひこう	－	1/2	2	2	1/4	2	1/2	－	×	－	－	1/4	4	－
みず	－	1/2	1/2	2	2	1/2	－	－	－	－	－	－	－	－
みず・こおり	－	－	1/2	2	2	1/4	2	－	－	－	－	－	2	－
みず・かくとう	－	1/2	1/2	2	2	1/2	－	－	－	2	2	1/2	1/2	－
みず・どく	－	1/2	1/2	2	－	1/2	1/2	1/2	2	－	2	2	－	－
みず・ひこう	－	1/2	1/2	4	－	－	1/2	－	×	－	－	1/2	2	－
みず・エスパー	－	1/2	1/2	2	2	1/2	1/2	－	－	－	1/2	2	－	×
でんき	－	－	－	1/2	－	－	－	－	2	1/2	－	－	－	－
でんき・ひこう	－	－	－	－	1/2	2	1/2	－	×	1/2	－	1/2	2	－
くさ	－	2	1/2	1/2	1/2	2	－	2	1/2	2	－	2	－	－
くさ・どく	－	2	1/2	1/2	1/4	2	1/2	－	－	2	2	4	－	－
くさ・エスパー	－	2	1/2	1/2	1/2	2	1/2	2	1/2	2	1/2	4	－	×
こおり・ひこう	－	2	－	2	1/2	－	－	－	×	－	－	1/2	4	－
こおり・エスパー	－	2	－	－	－	1/2	－	－	－	－	1/2	2	2	×
かくとう	－	－	－	－	－	－	－	－	－	2	2	1/2	1/2	－
どく	－	－	－	－	1/2	－	1/2	1/2	2	－	2	2	－	－
どく・じめん	－	－	2	×	－	－	1/2	1/4	2	－	2	2	1/2	－
どく・ひこう	－	－	－	2	1/4	2	1/4	1/2	×	－	2	－	2	－
じめん	－	－	2	×	2	2	－	1/2	－	－	－	－	1/2	－
エスパー	－	－	－	－	－	－	1/2	－	－	－	1/2	2	－	×
むし	－	2	－	－	1/2	－	1/2	2	1/2	2	－	－	2	－
むし・くさ	－	4	1/2	1/2	1/4	2	1/2	4	1/4	4	－	2	2	－
むし・どく	－	2	－	－	1/4	2	1/4	－	－	2	2	2	2	－
むし・ひこう	－	2	－	2	1/4	2	1/4	2	×	2	－	1/2	4	－
いわ・みず	1/2	1/4	－	2	4	1/2	2	1/2	2	1/2	－	－	－	－
いわ・じめん	1/2	1/2	4	×	4	2	2	1/4	2	1/2	－	－	1/2	－
いわ・ひこう	1/2	1/2	2	2	－	2	－	1/2	×	1/2	－	1/2	2	－
ゴースト・どく	×	－	－	－	1/2	－	×	1/4	2	－	2	－	－	2
ドラゴン	－	1/2	1/2	1/2	1/2	2	－	－	－	－	－	－	－	－
ドラゴン・ひこう	－	1/2	1/2	－	1/4	4	1/2	－	×	－	－	1/2	2	－

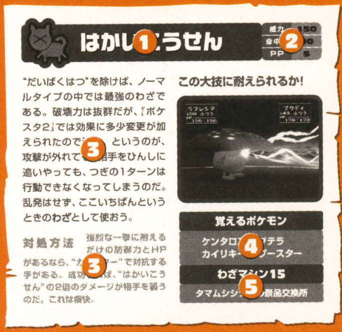
－：通常のダメージを与えることができる
2：通常の2倍のダメージを与えることができる
4：通常の4倍のダメージを与えることができる
1/2：通常の半分のダメージしか与えられない
1/4：通常の4分の1のダメージしか与えられない
×：まったくダメージを与えることができない

タイプアイコンの説明

ノーマル　ほのお　みず　でんき　くさ
こおり　かくとう　どく　じめん　ひこう
エスパー　むし　いわ　ゴースト　ドラゴン

わざ解説の見かた

❶ わざのタイプと名前。アイコンについては左ページを参照。
❷ わざの威力、命中率、PPを表記。
❸ わざの効果と使いどころなどを説明。相手に使われるとやっかいなわざについては、対処方法も添えてある。
❹ そのわざを覚えるポケモンの中で、代表的なものと、覚えさせるといいポケモンの名前を挙げた。
❺ GB版『ポケットモンスター』で、そのわざが使えるようになるわざマシンと入手場所を表記。わざマシンが存在しないものもある。



はかいこうせん

威力	150
命中率	90
PP	5

“だいばくはつ”を除けば、ノーマルタイプの中では最強のわざである。破壊力は抜群だが、『ポケスタ2』では効果に多少変更が加えられたので注意。というのが、攻撃が外れても、相手をひんしに追いやっても、つぎの1ターンは行動できなくなってしまうのだ。乱発はせず、ここいちばんというときのわざとして使おう。

対処方法 強烈な一撃に耐えるだけの防御力とHPがあるなら、“カウンター”で対抗する手がある。成功すれば、“はかいこうせん”の2倍のダメージが相手を襲うのだ。これはかなり痛快だぞ。

この大技に耐えられるか!



覚えるポケモン
ケンタロス　プテラ
カイリキー　ブースター

わざマシン15
タマムシシティの景品交換所

カウンター

威力	ー
命中率	100
PP	20

ノーマル&かくとうタイプのわざで受けたダメージを2倍にして相手に返す。いったん相手の攻撃を受けることになるので、まずそれに耐えられるだけのぼうぎょやHPが必要。つまり、カタいポケモンにだけ使用が許されたわざともいえるのである。相手が強力なわざを持っていたら、それを逆手に取ってやっつけてやろう。

対処方法 「特殊わざ」(P.91で詳述)で攻撃。また、攻撃わざしか返せないという点を逆手に取って、“でんじは”や“あやしいひかり”などでステータスを悪化させておく作戦もあるぞ。

相手の攻撃を逆手に取るのだ!



覚えるポケモン
オコリザル　エレブー
エビワラー　カイリキー

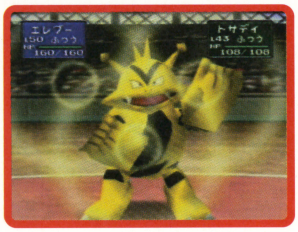
わざマシン18
タマムシデパートの3階

でんじは

威力	ー
命中率	100
PP	20

相手をまひさせ、動きを封じることができるが、このわざのすごいところはそれだけではない。まひした相手は、なんとすばやさまでが下がってしまうのだ。いったん“でんじは”が効けば、よほどすばやさが低くない限り、つぎのターンからはほぼ先手を取ることができる。す速いポケモンに対して使うことで、立場を逆転させてしまうことも可能なのだ。

先制の“でんじは”でバトルを有利に!



対処方法 “でんじは”を使われるまえに“でんじは”を使う! というくらいしか対処方法はない。もちろん、でんきタイプのわざだから、じめんタイプのポケモンなら“でんじは”を恐れる必要はまったくないのだが。

わざマシン45
24番道路

覚えるポケモン エレブー、マルマイン、サンダース、ユンゲラー

そらをとぶ

威力	70
命中率	95
PP	15

大空高く飛び上がり、つぎのターンで攻撃する。空中にいるあいだは、相手の攻撃をかわすことができる。いわば、“あなをほる”のひこうタイプバージョンだ。“あなをほる”と同様に、相手が行動するより先に飛び上がり、2ターン目の攻撃で倒すことができればスマートだ。



対処方法 このわざは攻撃までに2ターンかかるので、相手をまひ、あるいはこんらんさせておけば、攻撃を食らう可能性も低くなる。また、同じターンで双方が“そらをとぶ”を使った場合、すばやさが上のポケモンが先に着地し、遅いほうのポケモンのみがダメージを与えられる計算になる。自分のポケモンのほうが遅いようなら、これを狙ってみるのも手だ。ちなみにこれは“あなをほる”の場合も同じである。

覚えるポケモン
プテラ　リザードン
オニドリル　フリーザー

ひでんマシン2
16番道路の民家

いかりのまえば

威力	−
命中率	90
PP	10

相手のHPを半分にしてしまう。コラッタとラッタのみが使える。どんなカタい相手のHPでも半分にできるが、HPを0にすることはできないので、このわざで相手を「ひんし」にはできない。

覚えるポケモン ラッタ、コラッタ

みがわり

威力	−
命中率	−
PP	10

自分の最大HPの4分の1を使い、分身を出す。『ポケスタ2』では、みがわりの分身に対して“やどりぎのタネ”、“かなしばり”、“まひ”、“ねむる”、“ついかこんらん”は効かなくなった。なるべくHPの高いポケモンに使わせたいわざだ。

覚えるポケモン
ラッキー　カビゴン
プクリン　シャワーズ

わざマシン50
タマムシシティの景品交換所

ちきゅうなげ

威力	−
命中率	100
PP	20

自分のレベルの数値だけダメージを与える。“リフレクター”などでガードすることができないので、ダメージを計算できる堅実な攻撃といえる。自分のレベルが50で、相手のHPが残り48、というような状況なら、ダメージ値がハッキリしないわざより、これを使うべきだろう。

わざマシン19
25番道路

覚えるポケモン
カイリキー　オコリザル
ユンゲラー　サワムラー

リフレクター

威力	−
命中率	−
PP	20

“ひかりのかべ”とは逆に、「打撃わざ」によって受けるダメージを半分に減らしてくれる。“はかいこうせん”対策もこれでオッケー？

対処方法 当然ながら「特殊わざ」で攻撃するべし。“ちきゅうなげ”のようにガードができないわざで攻撃するのもかしこい戦法だ。

覚えるポケモン フーディン、ラフレシア、スピアー、エレブー

わざマシン33 無人発電所、タマムシデパートの2階

ひかりのかべ

威力	−
命中率	−
PP	30

P.91で詳しく述べる「特殊わざ」を受けたときのダメージを半分にする。相手が強力な「特殊わざ」を持っていたら、まずはこの“ひかりのかべ”で防御しておくのが吉。



対処方法 「打撃わざ」(P.91で詳述)で攻撃すれば、“ひかりのかべ”はまったく意味をなさない。

覚えるポケモン バリヤード、ビリリダマ、ピッピ、ラッキー

あなをほる

威力	100
命中率	100
PP	10

穴を掘って地面に潜り、つぎのターンで攻撃を行う。地中にいるあいだは、相手の攻撃を食らうことはない。自分のポケモンのほうがす速い場合、相手の1ターン目の攻撃はかわせるが、地上に出たあとに攻撃を食らう。逆に相手のポケモンのほうがす速い場合、地中に潜るまえにダメージを食らってしまうが、2ターン目の攻撃はかわせる。相手よりす速いポケモンを使い、2ターン目で相手が攻撃してくるまえに倒してしまうことができればベストだ。

わざマシン28
ハナダシティの民家の裏庭

掘って掘って掘りまくれ！



対処方法 まず、ひこうタイプのポケモンで対抗すれば、このわざはまったく怖くない。ひこうタイプのポケモンがいない場合は、相手をまひ、もしくはこんらんさせるのが良策。このわざは攻撃までに2ターンかかるので、まひかこんらん状態にしてしまえば、2回の判定をくぐり抜けないと攻撃は成功しないことになるからだ。

覚えるポケモン ダグトリオ、オコリザル、サンドパン、リザードン

あやしいひかり

威力	−
命中率	100
PP	10

相手をこんらんさせる。“ちょうおんぱ”も同じ効果を持っているが、命中率100パーセントという点ではこちらのほうが有利。自分のわざだけで相手を倒すのが難しいと思ったら、使ってみるべし。



覚えるポケモン
ブーバー　ゲンガー
ロコン　ゴルバット

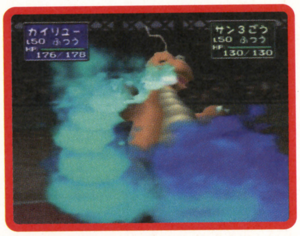
対処方法 わざを食らったポケモンをいったんベンチに引っ込めれば、こんらんの効果は消える。

りゅうのいかり

威力	－
命中率	100
PP	10

自分のレベルや攻撃力に関係なく、当たれば40ダメージを与えることができる、ドラゴンタイプ唯一のわざ。相手のタイプやカタさの影響を受けないのが頼もしい。とくに、イエローカップなどの低いレベルの大会では、一撃必殺のわざと化す。だが、高いレベルの大会になればなるほど、使用率は低くなるかも。

いかりの一撃をおみまいするぜェ！



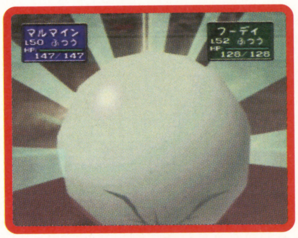
わざマシン23
タマムシシティの景品交換所

覚えるポケモン
ギャラドス　リザードン
プテラ　カイリュー

だいばくはつ

威力	250
命中率	100
PP	5

威力だけを見れば、すべてのタイプのわざの中でも最強。しかし、使用後に自分がひんし状態になってしまうのだ。バトル中に「こりゃかなわん」と感じたら、すかさずドカンと使って相手を道連れにしよう。どうせやるなら、自分がダウンするギリギリのタイミングでGO！



対処方法 ノーマルタイプのわざの悲しさで、ゴーストタイプのポケモンで対抗すれば、だいばくはつの効果はまったくなくなってしまう。

覚えるポケモン
マルマイン　マタドガス
ゴローニャ　ゲンガー

わざマシン47
チャンピオンロードの3階

かげぶんしん

威力	－
命中率	－
PP	15

自分の回避率を上げる。連続して使えば回避率はどんどんアップするが、『ポケスタ2』では、回避率の変化が『1』のときよりも緩やかになっているようだ（これはほかの回避系の技も同様）。すばやいポケモンに"かげぶんしん"を覚えさせ、相手よりも先に使おう。3～4回も連発すれば、相手の攻撃はほとんど当たらなくなる。

対処方法
連発されるまえに倒してしまうのがベストだが、このページで紹介している"スピードスター"が使えれば"かげぶんしん"も恐るるに足らず。あるいは、こちらも対抗して"かげぶんしん"を連発する方法もあるが、こうなると長期戦を覚悟しなければならない。



覚えるポケモン
ストライク　サンダース
ダグトリオ　プテラ

わざマシン32 サファリゾーンのエリア3、タマムシデパートの2階

でんこうせっか

威力	40
命中率	100
PP	30

威力はないが、すばやさに関係なく必ず先制攻撃ができる。相手のポケモンがダウン寸前なら、強力なわざで余計なダメージを食らってしまうまえに"でんこうせっか"で勝負を決める、というように使うのがいいだろう。命中率も100パーセントだしね。

覚えるポケモン ラッタ、ポッポ、ピカチュウ、サンダース

スピードスター

威力	60
命中率	100
PP	20

相手に必ず命中する。ダメージは大きくないが、『ポケスタ2』から自分の命中率や相手の回避率に左右されなくなった点に要注目。つまり、絶対に外れることのない、必中のわざに生まれ変わったのだ。こうげきの高いポケモンに覚えさせるといいだろう。



対処方法 "スピードスター"はノーマルタイプのわざ。つまり、ゴーストタイプのポケモンに対してだけはダメージを与えることができないのだ。

覚えるポケモン
マルマイン　カイリュー
ブースター　サワムラー

わざマシン39 12番道路の建物の2階

どくどく

威力	－
命中率	85
PP	10

相手に毒を浴びせる。ターンを重ねるごとにダメージは大きくなっていくので、長期戦になると読んだら使ってみよう。回避率を上げる"かげぶんしん"や、数ターン相手の動きを封じる"ほのおのうず"などと合わせて使うと、効果は倍増するぞ。

対処方法 どく自体を消し去ることはできないが、わざを食らったポケモンをとりあえずベンチに下げれば、どくの進行は止まる。そして、再びバトルに出してやれば、もうどく状態から通常のどく状態になっているのだ。

わざマシン06
セキチクシティのジム

覚えるポケモン
ベトベトン　ゲンガー
スピアー　サンダース

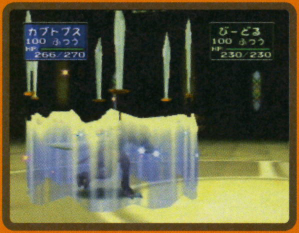
コンビネーションわざを うまく使おう

『ポケスタ2』では、わざとわざを組み合わせて使うことによって、効果が倍増するというパターンが少なくない。そんな強力なわざのコンビネーションをいくつか紹介しよう。ぜひとも実践で使ってみてほしい。

攻撃力UP!

“つるぎのまい”+「打撃わざ」

“つるぎのまい”と組み合わせるのは、「打撃わざ」なら何でもオーケー。要するに、“つるぎのまい”で攻撃力を上げておいてから、「打撃わざ」でドカーンといく。“つるぎのまい”の場合、一度に2段階も攻撃力が上がるので、大ダメージを期待していいだろう。対戦相手にスキがありそうなら使用してみたいコンビネーションのひとつだ。



対処方法

消極的な作戦と言えなくもない、“バリアー”などで防御力を上げて対抗する方法が無難だろう。

長期戦に!

“どくどく”+“かげぶんしん”

“どくどく”を使ったあと、“かげぶんしん”を連発して回避率を上げる。相手の攻撃がほとんど当たらなくなればしめたもの。あとは“どくどく”の効果で相手のHPが毎ターン減っていくのをながめているだけでいいのだ。消極的な戦法と言えなくもないが、制限時間の設定されていないバトルでは非常に有効。ほかにも、“かげぶんしん”のかわりに、“ちいさくなる”を使ってもいいし、“ほのおのうず”で動きを封じるという手もあるぞ。



対処方法

回避率がとんでもなく上がるまえに倒してしまいたいところだが、“スピードスター”が使えればまったく心配ない。“ほのおのうず”を使ってきた場合は、攻撃が外れたときのタイミングを逃さずに。“ほのおのうず”の命中率は70パーセントだから、粘り強く待てば、反撃のチャンスは必ず生まれるはずだ。

定番!

“さいみんじゅつ”+“ゆめくい”

ご存じ、『ポケモン』本編ではもっとも有効なコンビネーションのひとつ。“さいみんじゅつ”で相手を眠らせ、さらに“ゆめくい”で大ダメージを与えつつ自分のHPを回復してしまおうという、非常に欲張りな攻撃方法だ。ちなみに、相手を眠らせるわざは“さいみんじゅつ”だけではなく、もっと成功率の高いものもある。だが、“ゆめくい”ができるポケモンが得意とする催眠わざが“さいみんじゅつ”なので、やはりこの組み合わせがいちばんスマートということになる。

対処方法

眠らされた時点で、“ゆめくい”されるまえにベンチに下げるという手がある。『ポケスタ2』の「ポケモンを2匹以上眠らせることはできない」というルールを利用すれば、このコンビネーションはまったく意味をなさなくなってしまうわけだ。

大検証 1 急所狙いのわざが急所に当たらないことはあるか

急所に「当たりやすい」とされている4種類のわざを、バトルで各100回ずつ使い、急所に何回ヒットするかを調べてみた。結果は右のとおりで、まれに急所に当たらないこともあるのである。今回の実験では、“からてチョップ”と“クラブハンマー”のふたつが100回すべて急所にヒットという結果になったが、もう少し実験を続ければ、これらも外れることもあるのだろうか？

からてチョップ
100回中
100回ヒット!



きりさく
100回中
86回ヒット!



クラブハンマー
100回中
100回ヒット!



はっぱカッター
100回中
81回ヒット!



結論 急所に当たる確率は80パーセント以上と高かった

「打撃わざ」と「特殊わざ」の違いを理解しよう

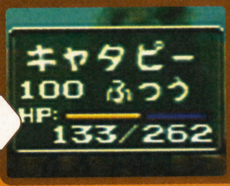
この記事も含め、『ポケモン』関係の記事では、「打撃わざ」と「特殊わざ」という表記をよく目にする。これは、ポケモンの能力値において、こうげきの値が影響するわざを「打撃わざ」、とくしゅの値が影響するわざを「特殊わざ」と呼んでいるのだ。

たとえば、下の表で示したとおり、"なみのり"などのみずタイプのわざは「特殊わざ」に分類される。ということは、"なみのり"の破壊力をアップさせたいと思ったら、[こうげき]ではなく[とくしゅ]を上げる必要があるわけだ。ちなみに、相手の「打撃わざ」に対する耐久力は[ぼうぎょ]の値が影響するが、「特殊わざ」に対する耐久力は[とくしゅ]の値が影響する。つまり、とくしゅの値は、「特殊わざ」の攻撃力であると同時に防御力でもあるわけだ。これはバトルで非常に重要となる事柄なので、ぜひ覚えておくべし。

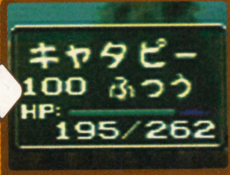


かくとうタイプのポケモン、エビワラーは[こうげき]は高いけど[とくしゅ]は低いですね。

メガトンパンチを使うと



このポケモンが得意な打撃わざなので、破壊力も抜群です。きっ、効くぅ〜。



同じポケモンを攻撃してみたんだけど、[とくしゅ]の低さでこの結果。

かみなりパンチを使うと

打撃わざのタイプ

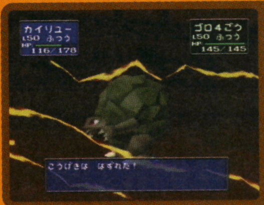


特殊わざのタイプ



大ダメージのわざはリスクも大きい

バトルでは、ついつい威力が大きくてド派手なわざを使いたくなってしまうもの。でも、そういうわざに限って命中率が低かったり、攻撃までに2ターンかかったりと、リスクも大きかったりする。たとえば"かみなり"は、でんきタイプでは最強のわざだけど、命中率が70パーセントとイマイチ信用できない。そこで編集部では、でんきタイプなら"かみなり"よりも確実な"10まんボルト"をオススメしたい。エレブーなどのでんきポケモンが使用すれば破壊力も十分大きくなるし、何より命中率が高いので"かみなり"よりも展開の組み立てがしやすいはずだ。でも、シビアさにこだわらず、あえて"かみなり"の一撃を期待してみるのも悪くはないけどね。



うわぁ〜、スカったぁ〜。最強わざは、ギャンブル性も大きい。モロハの剣だ。



1ターン目が無防備になる2ターンわざも、バトルには向かないのだ。要注意だね。

各タイプ 最大ダメージ わざリスト

だいばくはつ	ふぶき	サイコキネシス
だいもんじ	とびひざげり	ダブルニードル
ハイドロポンプ	ヘドロこうげき	いわなだれ
かみなり	じしん	ナイトヘッド
ソーラービーム	ゴッドバード	りゅうのいかり

大検証2 一撃必殺のわざはどれぐらい使えるか

"つのドリル"、"ハサミギロチン"、"じわれ"の3つは、当たれば一撃必殺だが、外れればノーダメージで終わってしまうというオール or ナッシングのわざ。リスクもでかいが、一撃で相手を「ひんし」にしたときは最高に気持ちがいい。では、果たしてこれらのわざは実戦でどれだけ使えるのだろうか？ というわけで、「ニンテンドウカップ'99」のモンスターボールを、この3つのわざしか使用せずに100回プレイし、どこまで勝ち抜けたかを調べてみた。結果は右のとおりだ。なお、PPがなくなったら負け、そしてコンティニューは不可というルールでプレイしたぞ。

一撃必殺わざはこの3つ
- ●つのドリル
- ●じわれ
- ●ハサミギロチン



"じわれ"は、ひこうタイプのポケモンにはまったく意味をなさない。気をつけるべし。

ニンテンドウカップ'99 モンスターボール

バトル1	29回	バトル4	6回
バトル2	41回	セミファイナル	0回
バトル3	24回	ファイナルバトル	0回

結論 やはり運だけに頼って勝ち抜くのは辛い……

バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION

gemzi
1999年6月18日発売
価格 7,800円（税別）

体感せよ、血と殺戮のバイオレンス！



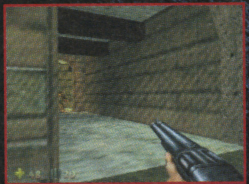
2ヵ月連続攻略の第1弾。
ワールド3までを一挙に公開！

バイオレンスキラー サバイバルガイド
VIOLENCE KILLER SURVIVAL GUIDE

海外で100万本以上を売り上げた『テュロック2』。それが装いも新たに『バイオレンスキラー』となって日本に登場。過激なまでの殺戮描写、底知れぬ恐怖をたたえたダンジョン、意表をつく仕掛けの数々。全編を覆うバイオレンスなムードは、人間の闘争本能を刺激する。これはサバイバルのためのアドバイスだ。

VIOLENCE KILLER™
TUROK NEW GENERATION

BATTLE TECHNIC
迫り来る恐怖
FEAR


モンスターの唸り声で敵の存在をキャッチ。


上下左右と視点を動かし、敵の位置を把握する。

HI-RESOLUTION GRAPHIC
網膜に焼きつく美しさ
SPLENDID

N64のゲームではじめての採用となるハイレゾパック。これを拡張スロットに差せば、驚くほど滑らかに動くグラフィックを体験することができる。百聞は一見にしかず、自分の目で体験せよ。





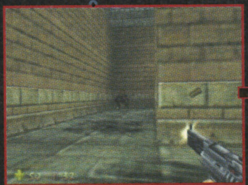
ACTION TECHNIC
試される知力
SKILL


タルはつぎの通路への道標。発見したら必ず破壊せよ。


落ちる瞬間にジャンプすると飛距離がアップする。

飛び散る血飛沫
BLOOD
LEVEL1 接近戦 ATTACK

横移動攻撃
敵を攻撃したら、横移動です速く壁の後ろに隠れる。

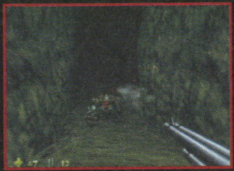




遮蔽物の利用
敵から見えないよう、敵の半身が見える位置から攻撃する。



後退攻撃
迫る敵を後退でかわしながら攻撃する。敵の弱点は頭部。



漲る緊張感
BEAT
LEVEL2 狙撃 SHOOT


テックボウ、プラズマライフルは、ターゲットスコープによって遠距離から攻撃できる。


頭部を狙って一発即死。敵が知る由もないうちに死が訪れる。もっとも有効な攻撃方法。

ASCII PRESENTS
VIOLENCE KILLER: TUROK NEW GENERATION SURVIVAL GUIDE
STARRING JOSHUA FIRESEED, ADON,
RAPTOID, ENDTRAIL, RAPTOR, FIREBORN, COMPYS, FLESH EATER SENTINEL, DEATH GUARD, LORD OF THE FLESH,
BLIND ONES SENTINEL GUARDIAN, SPIDER(ADULT), SPIDER(HATCHING), SKIMMER, NALA, CAVE WORM,
WARCLUB, GUNNER, JUGGERNAUT, SWAMP WASPS, MITE, WORKER, DRONE, SOLDIER,
DEADMAN, ZOMBIE, DISPAIR SISTERS, TROOPER, BIO-BOT, ELITE GUARD, LEAPERS, TURRET, PRIMAGEN
WRITING BY ISAO HASEBE EDITED BY NORIFUMI JINBO DESIGNED BY MACH55GO! ART DIRECTED BY JYNICHI MURATA DIRECTED BY TAKASHI MIYAKAWA

WORLD 1 アディアの港

かつては長閑な港町だったアディア。しかし、ダイナソイド兵団の侵略によって、死体の散らばる廃虚と化してしまう。このワールドのポイントは、スイッチを発見すること。新たな道はスイッチによって開かれる。タルの破壊と、ハシゴの存在を見落とさないようにすることが肝腎である。

Survival Guide

THE PORT OF ADIA

エリア1 ―― AREA1

タルを破壊して通路を進み、救助信号用バッテリーを手に入れる。道を引き返し、救助信号を上げる。再び通路に戻り、ハシゴ、水路、ハシゴとたどりテレポートまで進む。

! テレポートの位置から、途切れたハシゴに飛びつけばピストルが手に入る。

エリア2 ―― AREA2

道なりに進み、ワールド2キーを手に入れ、水のある場所まで来る。右側から水の中に入り、そのまま真っ直ぐ進み、突き当たりで水から上がる。ハシゴを伝って2階まで上がる。スイッチを押す。2階の通路を右に進み、エンドトレイルを倒す。その横のスイッチを押し、1階の扉を開ける。そのまま2階の通路を進み、スイッチを押しながら子供が囚われている場所まで来る。3階に上がり敵を倒し、檻を開けるスイッチを押す。下に戻って子供を救出する。道を引き返し、1階の開いた扉へ向かいテレポートへ入る。

! 序盤は弾薬が少ないので、矢が回収できるボウを使用するとよい。2階のエンドトレイルは遠距離から攻撃。扉が開いて現れるエンドトレイルは、2階からピストルで狙い撃ちする。

エリア3 ―― AREA3

通路右奥のコンピーがいるところのスイッチを押し、扉を開ける。通路を進みエンドトレイルがいる部屋に来たら、ハシゴを上って扉のスイッチを押す。船がある場所まで進む。奥のエンドトレイルを倒す。タルを壊してバッテリーを手に入れる。近くの箱に上がって行き、ハシゴの上の救助信号を作動させる。テレポートに乗る。通路を進み、2階部分にいるエンドトレイルを倒す。奥のスイッチを押し、扉を開ける。バッテリーを手に入れ、箱の後ろの救助信号を作動させる。スイッチを押し扉を開け、奥に進む。ショットガンを手に入れ、奥のスイッチを押す。橋まで戻り、右下の扉へ進む。スイッチを押し、奥にいる子供を救助する。戻ってテレポートに乗る。



! スタート直後、岩の上にいるエンドトレイルは、瓦礫越しに頭だけ見えているところを狙い撃ちする。途中の敵は、ハシゴを上がって高台から攻撃するのも手。

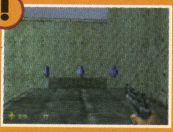
! 吊り上げられた荷物はフックの部分を撃つと落ちる。中身は弾薬などのアイテム。

エリア2 ―― AREA2

ワールド2キーを手に入れる。2階部分の通路を左に進み、扉の奥のテレポートへ。

エリア4 ―― AREA4

右奥の通路を進み、ワープマシンを作動させる。ワープマシンに入り、タリスマンの聖域に行く。エイドンの話を聞いたらエリア4へ戻る。通路を道なりに進んでいく。通路の途中の左手、ライフ+10が3つあるところからジャンプして、下のスイッチを押す。1階に降りて滝の裏のワールド3キーを入手する。再び、2階に上がり、通路突き当たりのテレポートへ。途中にあるスイッチを押して現れる通路は、"信念のやくどう"のタリスマンを手に入れたら訪れる。プライマゲンキーがある。



! この下にスイッチがある。渡るときはジャンプで。失敗すると、また下から上がってこなくてはならない。



! 2階への通路の角ではエンドトレイル、建物の手前ではラプトイドが2体出る。どちらも後退しながら攻撃する。

エリア5 ―― AREA5

正面の瓦礫の山を上がる。右側にあるハシゴにジャンプでつかまる。ハシゴの上にあるスイッチを押し、下の扉を開ける。開いた扉から中へ。スイッチを押しながら、通路を進んでいく。奥の子供を助ける。もと来た道を引き返し、広場へ出る。広場右奥のふたつのスイッチを押す。あいだにある滝の中へ進む。



! 子供のいる場所は、スイッチを押すたびにラプトイドが現れる。スイッチは後ろ向きに触れ、すぐに攻撃できる体勢を取る。

エリア6 ―― AREA6

家の中のスイッチを押す。右側の扉から奥へ進む。建物1階のスイッチを押す。坂道を進み2階へ上がる。橋を渡り、奥のテレポートに乗る。

! 2階の橋に差し掛かると、扉が開きエンドトレイルが向かってくる。照準を中央に合わせる。

エリア7 ―― AREA7

坂の途中から建物の屋根に上がる。裏の壁のスイッチを押す。下に降り、扉の右奥のスイッチを押す。先に進み、箱の上を伝ってスイッチのところへ行く。箱の下の扉を進み、子供を助ける。テレポートに乗りもとの道に戻ったら、もうひとつの扉に進む。スイッチを押し扉を開ける。広い場所に出たら左の坂の奥のスイッチを押しテレポートへ。



! 子供が囚われている場所に来たら、下に降りるまえにエンドトレイルを倒しておく。左上、正面下、右下のところに現れる。



エイドンの助言

エリア4と5のスタート地点のタルを破壊して現れる部屋には、無限にアイテムが現れるわ。しばらく待っていると足りない武器の弾薬が出てくるの。エリア4で空を飛ぶ鳥をすべて撃ち落とすと、ハシゴの上にある閉まっていた扉が開くわ。また、各ワールドのオブリビオントラップでは、必ず無限アイテムが出現する場所があるの。ここでは安心して強力な武器を使ってね。もうひとつ、ワールド1のエネルギートーテムを守り切ると、シークレットモードでレインボーモードが選べるようになるわ。

ADON's Advice

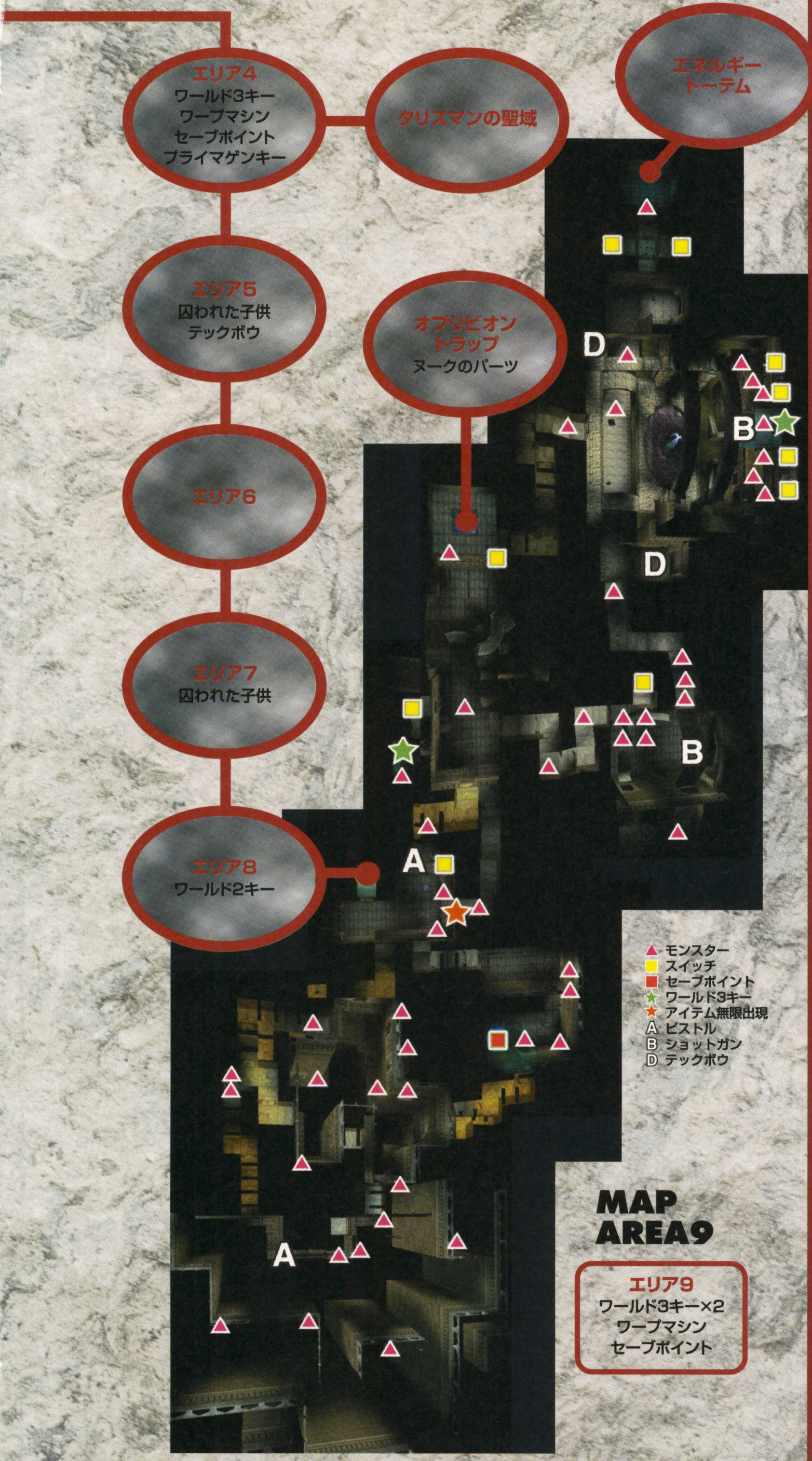
Violence Killer

The Port

MISSION
3つの救助信号を作動させる
4人の子供を救出する
ワープマシンを作動させる
エネルギートーテムを守る

NEW WEAPON
ピストル
テックボウ
ショットガン

MONSTER
ラプトイド
エンドトレイル
ラプター
コンピー
センチネル
デスガード



シークレットコード・入力するとさまざまな演出を施した画面でプレイできる。
シークレットコードリスト①
ビッグヘッドモード：UBERNOODLE　敵の頭が大きくなる。

エリア8 ―― AREA8

左側にあるスイッチを押し扉を開け、建物のある広場に出る。建物の奥のスイッチを押し、部屋の扉を開ける。もうひとつの部屋のスイッチを押し、ハシゴを下げる。ハシゴから2階へ上がる。ワールド2キーを手に入れ、奥のスイッチを押す。下へ降りて、テレポートへ。

！ 部屋と2階にエンドトレイルが潜んでいる。部屋の敵は遮蔽物を利用して攻撃。2階の敵は爆発とともに出てくるので、建物に近づきすぎないこと。敵が現れたらショットガンです速く倒す。

エリア9 ―― AREA9

通路を左に進み、箱の上のスイッチへ。扉から奥へ。開けた場所へ来たら右へ進む。突き当たりで下に降り、敵を倒しながら道なりにずっと進んでいく。広場に出たら下に降り、左のハシゴに上がりスイッチを押す。開いた下の通路に行き、ワールド3キーを手に入れる。戻って、もうひとつのハシゴを上がっていく。コンピーのいる場所まで来たら、左上のスイッチを押し、右のハシゴを進んでいく。広い道に出たら下に降りて先に進む。途中の左のハシゴから上へ。建物内のスイッチを押し、反対側の扉を開け、ワールド3キーを手に入れる。扉から奥へ進み、ワープマシンのもとへ。1段下の通路に下り、ワープマシンのスイッチを押す。ワープマシンに入る。


！ ここは落ちると一発死に。壁を擦る感じで歩くようにすること。遠い敵はテックボウの狙撃で倒す。または無視して進み、通路の敵だけ相手にする。


！ ふたつの箱の後ろにそれぞれエンドトレイルがいる。テックボウで狙い撃ちするとよい。すぐ右側にテックボウが落ちている。

オブリビオントラップ

すべての敵を倒す。ヌークのパーツを手に入れる。テレポートへ。

！ ヌークのパーツまで行くと敵が現れる。後ろ向きにヌークのパーツに移動し、破壊弾のショットガンを使用する。

エリア9 ―― AREA9

ワープマシンから出たら、来た通路を引き返し、ふたつの橋があるところまで戻る。下に降りたら左に進み、スイッチを押し奥のテレポートへ。

エネルギートーテム

敵からエネルギートーテムを守る。

！ エネルギートーテムの四方をエンドトレイルが取り囲む。ショットガンを多用して手早く片づけること。

MONSTER LIST


ラプトイド
接近して引っ掻き攻撃をしてくる。一定の距離を取って戦えば問題はない。


エンドトレイル
エネルギー弾を放つ。狙撃や遮蔽物を利用した攻撃が有効。正面では銃の連射で倒す。


ラプター
ジクザグに移動しながら攻撃を仕掛けてくる。高い位置からの攻撃がベスト。


コンピー
集団で噛みついてくる。飛び道具は当たりにくい。タロンやワーブレイドで戦うこと。


センチネル
エネルギー弾と巨大な剣を使う。破壊弾のショットガンで対処する。


デスガード
大きな銃を使い、全身は鎧で覆われている。破壊弾のショットガンで頭を狙う。

WORLD2 魂の河

SLAUGHTER BY THE RIVER OF SOULS

古代ロマネスク様式の街並みが美しいアライシンの街。それもいまや死臭漂う街と変わり果てている。前半のエリアは1本道、後半のエリアはルートが枝分かれしている。水路やタリスマンがないと行けない場所もあり、迷いやすいワールド。ルートの把握が大事となる。

エリア1 ―― AREA1

正面の小屋の恐竜に乗る。砲台を破壊し扉を開ける。通路を進み扉のところまで来る。塔の上の砲台を破壊し、扉を開ける。T字路を右へ進む。塔の上の砲台を破壊しながら通路を進んでいく。小屋で恐竜から下り、ハシゴを上ってテレポートへ。



！ 敵は体当たりを使って倒す。地上砲台は壁越しにツインキャノンで攻撃。塔の砲台は照準の合わせやすいレールガンを使うとよい。

エリア2 ―― AREA2

テレポートから出ると跳ね橋がある。跳ね橋は向こう岸の壁にあるスイッチをピストルなどで撃つと下がる。道なりに進んでいく。ふたつめの跳ね橋から道が分かれているが、左右対称になっているので、どちらに進んでもよい。先のテレポートに入る。

！ 最初の跳ね橋の高台のアイテムはタルを破壊すると道が開ける。右のタルは橋を渡った右奥。左のタルは2階部分にある。左のタルは右の高台から狙うとよい。

エリア3 ―― AREA3

このエリアは左右対称になっている。左右どちらの道を進んでもよいが、右のほうが敵を倒しやすい。坂を上がり分岐点に来たら、左に進み奥のワールド4キーを入手する。道を引き返し、もうひとつの道を進む。広い場所に来たら塔の上の2体のエンドトレイルを倒す。すると跳ね橋が下りるので、橋を渡って先に進む。そこからは左右どちらのルートを行っても構わない。河のあるところまで来たら、壁側にあるタルを破壊して奥のスイッチを押す。そこから左に向かい通路の途中の扉へ進む。突き当たりまで行ったら壁にあるスイッチをピストルで撃つ。河のところまで道を引き返す。橋を渡ってテレポートへ進む。

！ 坂での戦闘は照準がつけにくいので注意すること。上下の視点合わせを忘れずに。

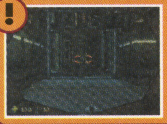
エリア4 ―― AREA4

後ろの通路を進み、奥のハシゴを上り、広い場所に出る。中央の階段を上がり、左の通路を進み、奥のスイッチを押す。階段左下の通路を進み、ワープマシンのところまで来たらそばのスイッチを押す。奥の通路から下に降り、階段の左右の穴の中にあるゲートキーを入手する。階段の途中の柱にキーをセットし、開いた扉から泉のある部屋へ進む。左のスイッチを押す。部屋に入ってワープマシンの作動装置を入れる。ワープマシンに引き返し中へ。

！ 下にいる敵は遠くからの狙撃が有効。いったん近づいて敵をおびき出し、再び遠くから狙うとよい。ゲートキーをセットしたら扉のまえで待機。出てきた2体のエンドトレイルをショットガンで倒す。

オブリビオントラップ

左右のセンチネルを倒し、ハシゴを上りバルブを回す。2階の4体の敵を倒し、正面通路のロードフレッシュ2体を倒す。ヌークのパーツを手に入れテレポートへ。



！ 左右のセンチネルはテックボウで狙撃する。頭に当たればアロー1発で倒せる。そのあと、両方のハシゴを上がりバルブを回す。

エリア4 ―― AREA4

泉のある部屋まで戻る。そのまま水の中に飛び込み、通路を奥まで進む。スイッチを押したら引き返す。もうひとつの扉からテレポートに入る。

エリア5 ―― AREA5



通路を進み、左奥のタルを破壊する。その奥の通路に進む。スイッチを撃ち、跳ね橋を下げる。スイッチを押し扉を開ける。右に曲がり、橋を渡って奥のスイッチを押す。橋を戻り正面の建物の中のスイッチを押す。通路を戻り坂を上がり右へ進む。奥の部屋に入り魂の門を破壊する。道を引き返し、途中で右の通路に入り、テレポートへ。

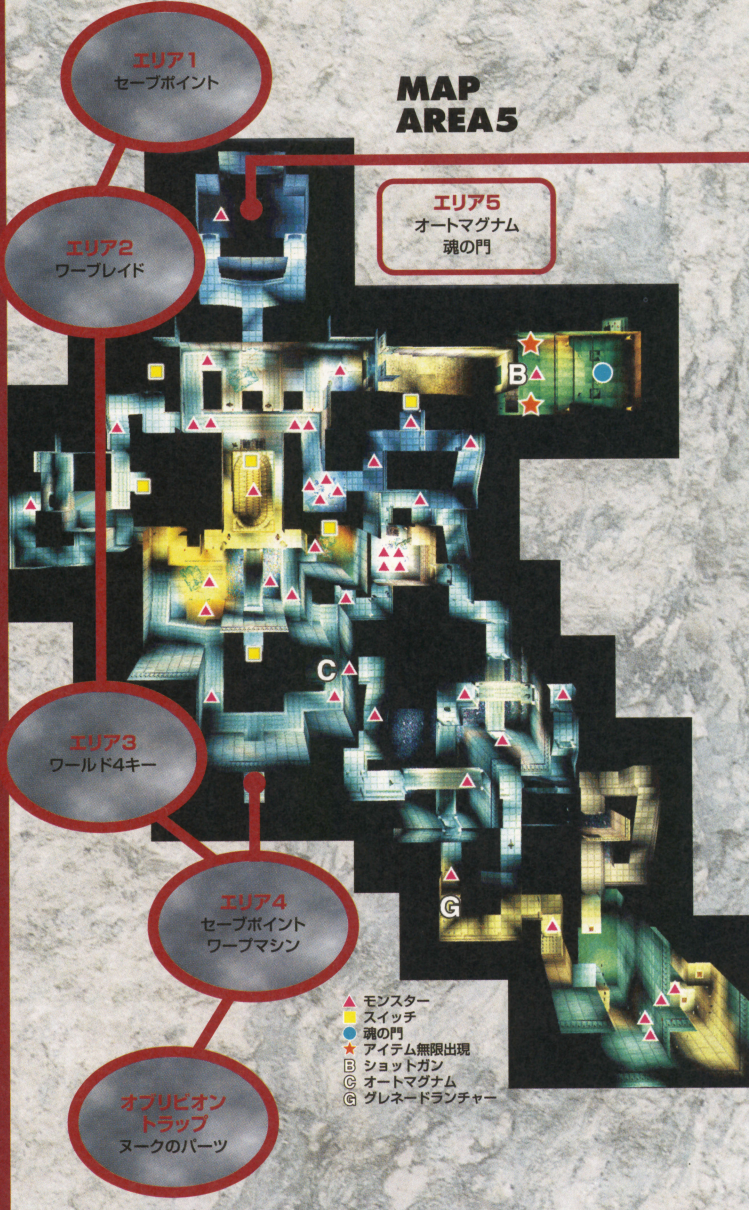
！ 魂の門はショットガンの連射で破壊できる。右側のショットガンの弾が無限に出てくる地点で戦うこと。デッドマンはある程度無視して速攻で破壊しよう。魂の門を破壊すれば新たなデッドマンは出現しない。

エリア6 ―― AREA6

通路を進み開けた場所に来たら、右の縁を伝って奥の通路へ進み、2階へ上がる。スイッチを押したら下に降り、回廊をずっと進んでいく。突き当たりまで来たら左の階段を上がっていく。4つの泉のある場所に来たら、ふたつのスイッチを撃って作動させる。中央の柱のテレポートへ入る。ハシゴを上がり右側の通路に入る。ライフフォースがある右の通路を進み、泉の中へ入る。水路を進みT字路へ来たら左へ向かう。水から上がり正面の部屋に入る。反対側の壁の上にあるスイッチを撃つ。部屋を出て右の通路へ進む。右へ曲がり、再び水の中に入る。水から上がったらテレポートへ向かう。テレポートから出たら閉じた扉のところまで進む。出現するデッドマンをすべて倒す。扉が開くので奥に進む。すべてのデッドロードを倒す。デスシスターズを倒す。テレポート、水路と道を引き返し、T字路まで戻る。もうひとつのルートを進み、水から上がる。柱にある4つのスイッチを押す。ハシゴを上がって通路を進み、突き当たりのテレポートへ入る。

！ スイッチを押したら、いちばん下まで降りずに、少し高い位置に降りる。そこから回廊入り口のラプトイドを倒す。

！ デスシスターズのいる場所は、アイテムが無限に出るところを起点にし、デッドマンたちを倒すとよい。



エイドンの助言

エリア1の柵の奥にあるアイテムは、近くの高台の砲台のうえにもうひとつ砲台があり、これを破壊すると柵が開くわ。アイテムが無限に出る場所は、魂の門とデスシスターズがいるところよ。出るのはピストルとショットガンの弾のみだけど、デスシスターズのいる場所はライフも出るの。また、生命のいぶきのタリスマンがあると魂の河も渡れるようになるわ。それを手に入れたらもう一度このワールドを訪れるといいわね。ここのエネルギートーテムを守るとインクペンモードが選べるわ。

SLAUGHTER BY TH

MISSION

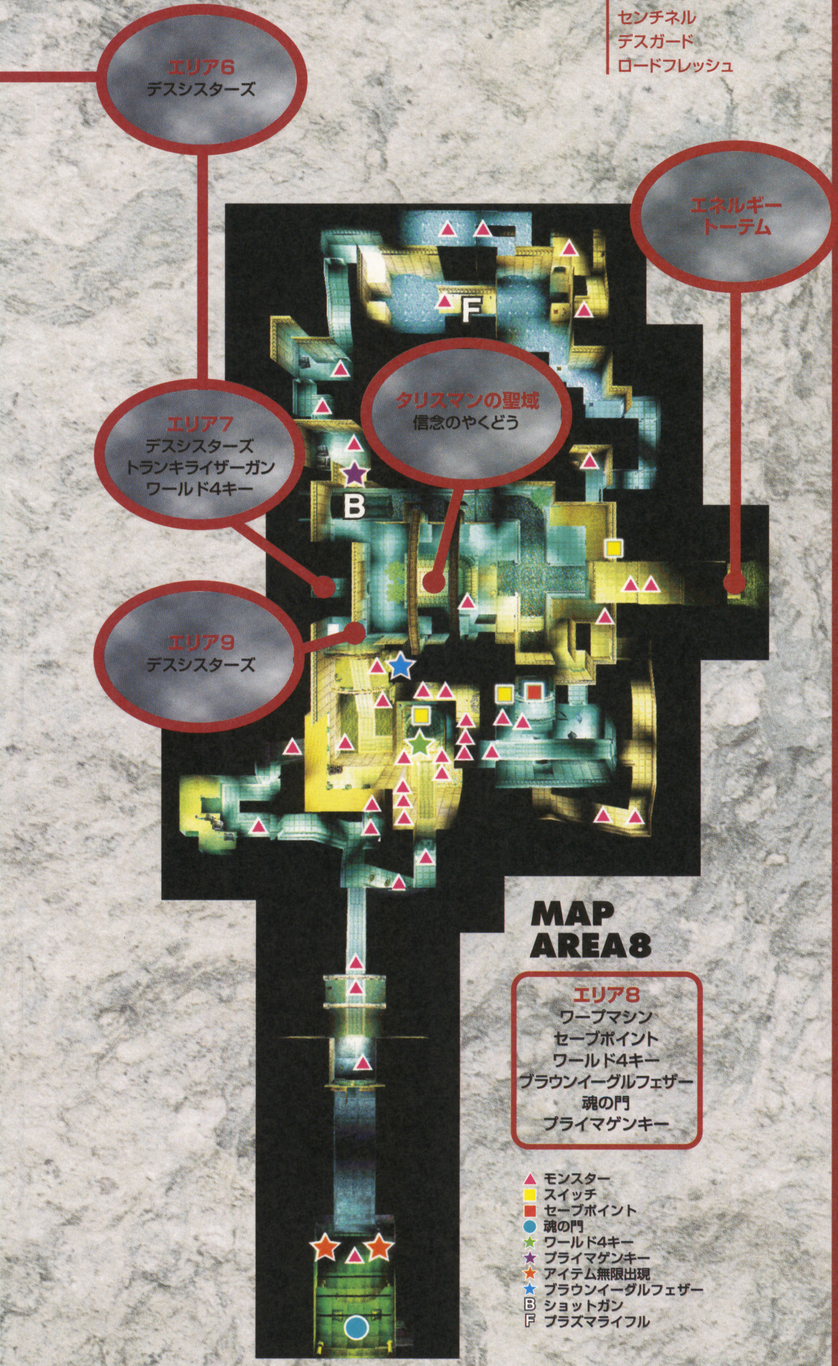
ふたつの魂の門を破壊する
3人のデスシスターズを倒す
ワープマシンを作動させる
エネルギートーテムを守る

NEW WEAPON

ワーブレイド
オートマグナム
トランキライザーガン
（グレネードランチャー）
（プラズマライフル）
＊カッコ内の武器を取るには後半のワールドで手に入るタリスマンが必要。

MONSTER

ラプトイド
エンドトレイル
ラプター
コンピー
リーパー
大グモ
デッドマン
デッドロード
デスシスターズ
センチネル
デスガード
ロードフレッシュ



シークレットコードリスト②

リトルモード：PIPSQUEAK　敵が小さくなる。
ビッグハンドフットモード：STOMPEM　敵の手と足が大きくなる。
ステックモード：HOLASTICKBOY　敵の身体が細くなる。
インクペンモード：IGOTABFA　画面が線画だけになる。

HE RIVER OF SOULS

エリア7 ―― AREA7

正面の通路に向かい、道なりに進んでいく。ふたつめの屋根のある場所に来たら、正面のタルを破壊する。現れた通路に入る。T字路を右に曲がり突き当たりまで行く。正面の向こう側の壁にあるスイッチを撃つ。緑の水があるフロアに降り、柵の開いた通路へ。分岐は右に曲がり、T字路を右に行ってスイッチを押す。T字路に戻ってもうひとつの道を進んでいく。真っ直ぐな道の途中で右に分岐がある。奥のテレポートに乗る。3体のデッドロードを倒すと建物の扉が開く。出てきたデスシスターズを倒す。テレポートに乗って戻る。通路を右に曲がりハシゴを上りながら橋のところまで来る。下に降りる。そこは通った緑の水がある場所。タルの破壊によってできた入り口まで戻る。もうひとつの通路を進む。最初のT字路は右、ふたつ目は左に行き4つの池の左奥から水の中へ。ワールド4キーを手に入れたら戻ってくる。池から出たら左の通路へ。通路を出たら右側にあるスイッチを押す。通路に引き返し開いた扉へ。敵を倒しながら通路を進みテレポートに入る。

！ ここは分岐が多い。どこで曲がったかよく憶えておくこと。オートマップを活用せよ。

エリア8 ―― AREA8

ワープマシンの横を通って、右奥の通路へ進む。途中ワープマシンを作動させ、通路を上がっていく。分岐はそのまま真っ直ぐ進む。ライフフォースが下に見える場所にジャンプで移動する。隅のスイッチを押し、エネルギートーテムへの道を開ける。再びもとの道を辿り、分岐の左へ進む。橋を渡り穴に落ちる。扉を抜け、中央に坂のある場所に出る。坂を上るとイーグルフェザーとテレポートがある。しかし、先にもうひとつの扉を進む。分岐は右に、扉のまえのエンドトレイルを倒す。扉が開くが、先に左へ進む。また、エンドトレイルを倒し扉を開ける。建物の横にいる2体のエンドトレイルを倒す。建物の中でワールド4キーを手に入れ、スイッチを押す。引き返して最初に開いた扉へ。奥の部屋の魂の門を破壊する。イーグルフェザーがある坂へ引き返す。坂の途中のエンドトレイルを倒すと扉が開く。ブラウンイーグルフェザーを手に入れる。坂を上がりきりテレポートへ。

！ プライマゲンキーを手に入れるには信念のやくどうと生命のいぶきのタリスマンが必要。

！ ワールド4キーのある建物の敵は、遠くからテックボウで狙撃する。引き返すときに2体のラプトイドが出てくるので注意。ショットガンでまとめて倒すといいだろう。

エリア9 ―― AREA9

2体のデッドロードを倒す。開いた門を進み、3体のデッドロードを倒す。建物の中の3つのスイッチを押す。真ん中にある門をくぐる。4体のデッドロードを倒す。隅にある4つの建物の中のスイッチを押す。開いた門を進む。左右にあるスイッチを押したら引き返し、中央の建物でふたつの死の門のキーを手に入れる。スイッチのあった部屋に戻り、隅の壁でキーを使う。奥にいるデスシスターズを倒す。テレポートへ引き返す。



！ デッドロードとの戦闘では、アイテムが無限に出る場所でライフと弾薬の補給をしておく。近くのデッドマンは無視して先に進む。



！ デスシスターズはせり上がってきた通路の上で、テックボウの狙撃で倒す。暗くてよく見えないので、最大までズームアップする。

エリア8 ―― AREA8

ワープマシンまで戻り、中に入る。

タリスマンの聖域

イーグルフェザーを中央の祭壇へ。“信念のやくどう”を手に入れる。テレポートへ。

エリア8 ―― AREA8

水の中を進みワープホールへ。

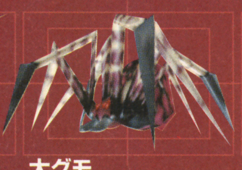
エネルギートーテム

エネルギートーテムを守る。

MONSTER LIST



リーパー
動きがす速い。近づくまえにショットガンかオートマグナム。接近されたらワーブレイドを使用する。



大グモ
足元を這って攻撃してくる。視点を下に向けワーブレイドで一掃する。ジャンプで避けていくことも可能。



デッドマン
血の矢を投げてくる。ショットガンかオートマグナムで応戦。上半身だけになったらワーブレイド。



デッドロード
手をクロスさせると炎攻撃をするので、横に移動して避ける。後はショットガンの連射。



デスシスターズ
空中を漂いエネルギー弾を放ってくる。照準を上に向け、ショットガンかオートマグナムを連射する。



ロードフレッシュ
す速い動きで接近し攻撃してくる。後退しながらショットガンの破壊弾を撃ち込む。

WORLD3 死の沼

THE DEATH MARSHES

人間に敵意を持つ野蛮で獰猛なピュアリン族が住む地域。ここは見張り塔の発見が、つぎの道を切り開く。また、強力な敵が増えるので、遠距離攻撃の重要性が増す。接近戦はなるべく避け、テックボウやプラズマライフルの狙撃で敵を排除すること。

エリア1 AREA1

丸太の橋を渡って進んでいく。ふたつ目の橋からワークラブが出現する。それによって橋が壊れてしまうので、左のライフフォースのある足場を伝っていく。そこから丸太の橋とライフフォースを道標にして進み、河まで出る。河に浮いた橋は、乗ると重みで沈むので、一気に渡ること。茶色の沼まで来たら、左の横道に入ってワールド5キーを手に入れる。道を戻り、沼を渡っていく。河に出たら足場を渡り、建物があるところまで来る。左の壊れた橋から沼地に入り、奥でプラスチック爆弾を手に入れる。同じ道を引き返し、先に進む。左にテレポートがあるが、入らず前方の牢屋へ行く。牢屋の鍵を武器で破壊し、囚人を助ける。近くのライフフォースのある場所に、橋の上からジャンプして渡る。ハシゴを上ると小屋がある。4つの鍵を壊して中のテレポートへ。奥の弾薬庫にプラスチック爆弾を仕掛けたら、急いでテレポートまで戻る。小屋から出たら引き返し、最初に発見したテレポートへ入る。

! 向こう岸に移るまえに、足場の上で左奥と背後のガンナーを狙撃しておく。

! ワールド5キーを取るとエンドトレイルが現れる。後ろ向きでキーを取り、敵を待ち構えること。

! 
焚き火の近く、地面に敷いてある板からワークラブが飛び出してくる。板の正面に立ち、少しずつ近づく。出てきたところを撃つ。

! 牢屋や弾薬庫の鍵はタロンやワーブレイドで壊せる。上の鍵は視線を上に向けジャンプ攻撃。

! 弾薬庫の建物のドアは、倒れてくるときに当たるとダメージを受ける。最後の鍵は離れた位置からピストルで壊すこと。

! 弾薬庫から逃げるときは、左右の移動で箱を避けて進むとタイムロスが少ない。

エリア2 AREA2

ライフフォースを辿って沼まで来る。沼の通路を進み、分岐を左へ曲がる。細い道を辿り奥まで進む。セーブポイントを過ぎ、右の道の奥でワールド5キーを手に入れる。沼の通路まで戻り、真ん中の通路を進む。右の建物の中に入り、テレポートへ。

! 沼にある塔の上にジャガーノートがいる。塔に近づくまえにテックボウで狙撃する。

! 塔の裏手から見えるグレネードランチャーは、エリア5で取ることができる。

! 
ワールド5キーを手に入れたあと、もうひとつの道を進んでいくとシュレッダーが見つかる。そのまま前方へジャンプすれば取れる。

! テレポートのある建物に来ると、壁を破ってジャガーノートが出てくる。ジャガーノートは手強いので、相手をせずに左側の入り口からテレポートへ入ってしまってもよい。

エリア3 AREA3

テレポートから出たら左に曲がり、丸太の橋を真っ直ぐ進んでいく。沼を渡りきったら建物の中を通り、道なりに進んでいく。すると左に橋、正面に見張り塔が見えてくる。見張り塔の上のガンナーを倒す。橋を辿ってテレポートがあるところまで進む。右側の通路の奥にワープマシンのスイッチがある。それを押したら見張り塔まで戻り、ハシゴを上る。右斜め後ろ、フルライフやライフフォース+10がある屋根にジャンプする。建物と塀の上にかかる丸太を渡り塀の内側に降りる。奥のワープマシンに入る。

! テレポートへ続く橋を渡ると、前後からワークラブが飛び出してくる。沼に降りて攻撃するとよい。

オブリビオントラップ

左右のシャッターからセンチネルが2体出てくる。これを倒したら、それぞれのシャッターの奥のデスガードを倒す。中央の入り口から現れるロードフレッシュを倒す。その奥の2体のデスガードを倒す。奥から現れるロードフレッシュを倒す。ヌークのパーツを取ってテレポートへ。

! 中央のフロアから落ちると死ぬので、センチネルと戦うときはスタート地点まで下がって戦うとよい。

! デスガードはテックボウを使って遠くから狙撃する。ロードフレッシュはシュレッダーの破壊弾を使用する。

エリア3 AREA3

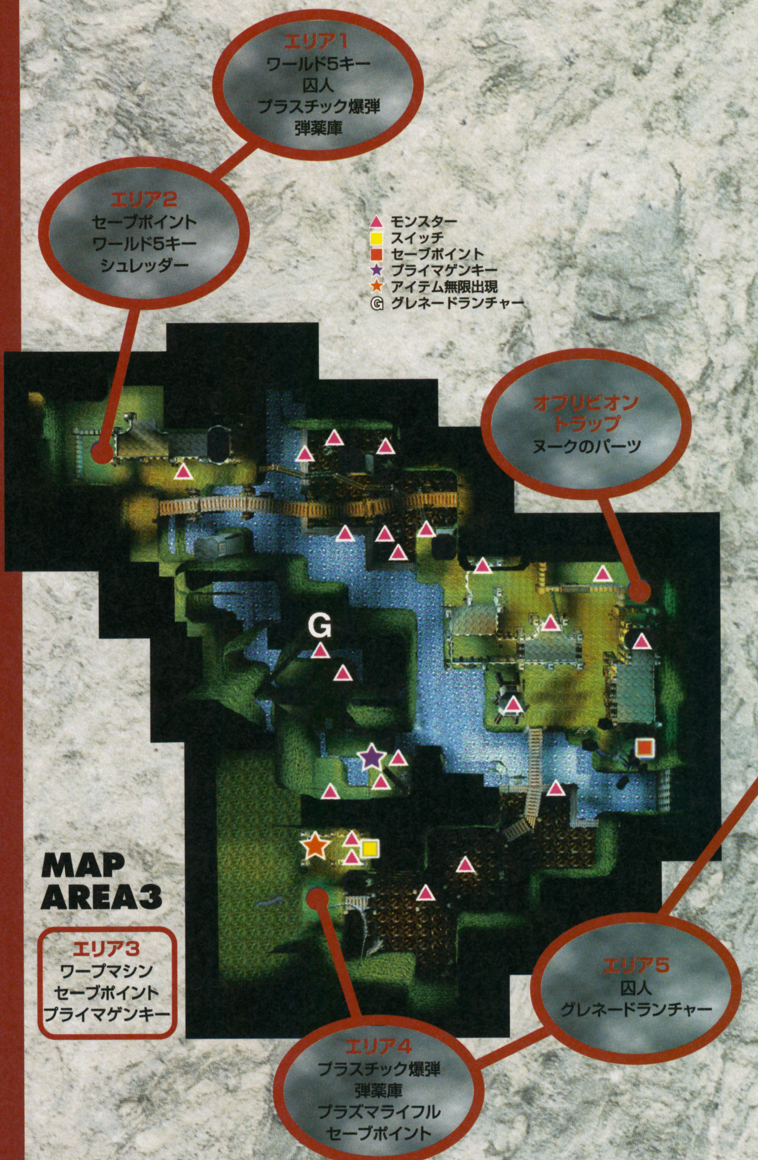
壁にあるハシゴを上り、通路に降りる。先に進み、エリア4へのテレポートに乗る。

エリア4 AREA4

右にも通路があるが、左のライフフォースがある道を進む。見張り塔を上って、左後ろの空間にジャンプで降りる。プラスチック爆弾を手に入れたらハシゴを上がり、スタート地点へ戻る。右側にあった通路を進み、見張り塔に上る。小屋の鍵を壊し、テレポートへ入る。弾薬庫にプラスチック爆弾をセットしたら、急いでテレポートに戻る。小屋の外へ出たら最初に進んだ道に戻る。河に浮いた丸太の橋を渡っていく。さらにその先の橋を進み、閉じた門のところまで来る。左の見張り塔のハシゴにジャンプでつかまり上へ。塀の内側へ降りる。建物の中のテレポートへ入る。正面の吊り橋を進み、渡りきったら右に曲がり、ライフフォースを辿って進む。左手の奥の建物の中を通り、その先のテレポートに入る。

! 門の閉まっていた建物の左横を回っていくとプラズマライフルが見つかる。道は狭いので落ちないように気をつけること。


吊り橋に入るまえに橋の上のジャガーノート、左の見張り塔のガンナーを倒す。橋に入り、右側のガンナーを倒す。橋の中ほどで立ち止まり、橋の終わりにいるジャガーノートを倒す。



エイドンの助言

AIDON's Advice

アイテムが無限に出る場所は、エリア1は大蜂の巣の下、エリア3はワープマシンのスイッチのそば、エリア4はプラスチック爆弾の近くの見張り塔の裏と閉まった門の上、エリア6は塀の上、エリア7は蜂の巣の下、エリア8はワールド5キーの周りよ。このワールドは生命のいぶき、真実の目のタリスマンがあれば行動範囲が広がるわ。ふたつのタリスマンを手に入れたら、もう一度ここに来てプライマゲンキーや武器を手に入れて。また、エネルギートーテムを守れば、シークレットモードでラフテクスチャーモードが選べるようになるわ。

THE DEATH MARSHES

Violence Killer

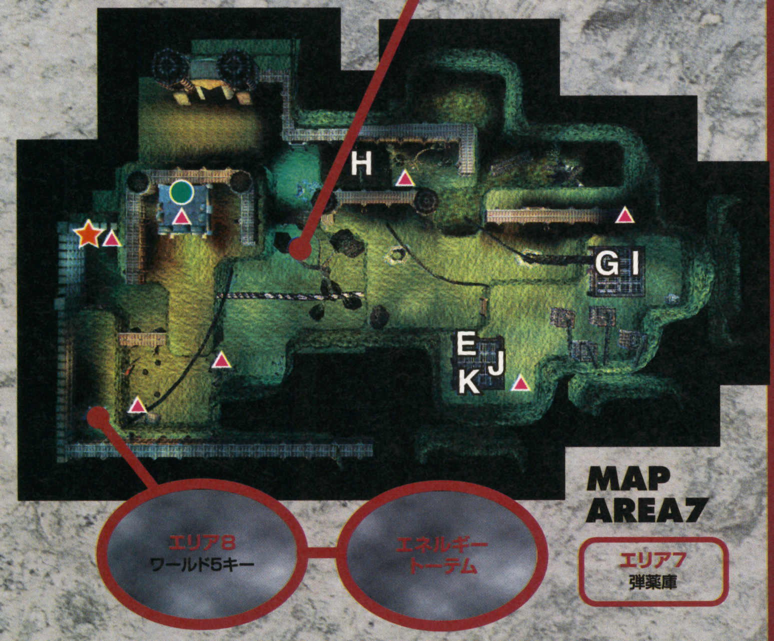
Survival Guide

MISSION	NEW WEAPON	MONSTER
5人の囚人を救出する	シュレッダー	ラプトイド
3つの弾薬庫を破壊する	プラズマライフル	エンドトレイル
ワープマシンを作動させる	グレネードランチャー	ワークラブ
エネルギートーテムを守る	(スコーピオンミサイル)	ガンナー
	(サーマインランチャー)	ジャガーノート
	(フレームスローワー)	大蜂
	(ファイヤーストームキャノン)	ケーブワーム

＊カッコ内の武器を取るには後半のワールドで手に入るタリスマンが必要。



- ▲ モンスター
- ■ スイッチ
- ■ セーブポイント
- ● 囚人
- ● プラスチック爆弾
- ● 弾薬庫
- ★ プライマゲンキー
- ★ アイテム無限出現
- ★ ブルーイーグルフェザー
- E チャージダーツライフル
- G グレネードランチャー
- H スコーピオンミサイル
- I サーマインランチャー
- J フレームスローワー
- K ファイヤーストームキャノン



シークレットコードリスト③

ラフテクスチャーモード	: HEEERESJUAN	ひと昔まえのポリゴン風画面になる。
ライフベビーフェイスモード	: AAHGOO	ライフフォースに子供の顔が現れる。
ダークシティーモード	: LIGHTSOUT	暗闇になる。
レインボーモード	: FROOTSTRIPE	画面が虹色になる。

エリア5 AREA5

見張り塔を右に曲がり、吊り橋を進んでいく。建物の上の2体のジャガーノートを倒し、門を開ける。建物には向かわず、右のほうへ進む。ハシゴのある崖に来たら、下に降りる。牢屋の鍵を壊し、囚人を救出する。戻って、建物の中のテレポートへ。

! スタート直後、板からワークラブが飛び出す。倒しかたはエリア1と同じ。

! 橋の上には手前から3体のラプトイド、2体のガンナー、3体のワークラブ、1体のジャガーノートが待機している。ラプトイドは最初の松明のところで狙撃。ガンナーは一度おびき出し後退してから狙撃。ワークラブとジャガーノートは7つ目の松明のあたりからスナイパーゴーグルを着用。中程度にズームアップし、地面を捉えるよう上下の視点を調節しながら進む。そして、現れたところを狙撃。

! 建物のジャガーノートは橋が終わるあたりで狙撃する。

エリア6 AREA6

右のライフフォースを辿って塀の外に出る。左右にある牢屋から囚人を救出する。右側を進み、奥のハシゴを上る。塀が崩れたところから通り抜け、左側に進む。塀の内側へ入り、牢屋の囚人を救出する。さらに奥まで進み、テレポートのところまで来る。左のハシゴを上り、塀の上へ出る。左へ進み、牢屋の上のプラスチック爆弾を取る。塀の上へ戻って更に進む。分岐は左に行き、吊り上げられた檻のある場所まで来る。ライフフォースを辿って塀の上へ。奥のスイッチを押す。道を引き返し、塀の突き当たりにあるブルーイーグルフェザーを取る。そのまま真っ直ぐ進んで、ワープマシンに入る。

! 塀の上を進んでいくと、エンドトレイルが2体現れる。一度下に降りて戦ってもよい。

! 吊り上げられた檻は塀の上から鎖を撃てば落ちる。

タリスマンの聖域

中央の祭壇に近づく。“生命のいぶき”を入手する。テレポートへ戻る。

エリア6 AREA6

塀に上がるときに使ったハシゴの横のテレポートへ。

エリア7 AREA7

坂を上り、右側へ進む。蜂の巣の反対側にあるハシゴを上る。左に向かい小屋の鍵を壊して、中のテレポートへ。弾薬庫にプラスチック爆弾を仕掛けて、テレポートへ戻る。小屋から出たら前方のテレポートに入る。

! 弾薬庫の部屋にガンナーがいる。扉が倒れるときには正面に立たず、横に移動しておくこと。

エリア8 AREA8

ワールド5キーを取る。柵が開きラプターが出てくる。4体のラプターを倒す。正面の通路を進み、門の上の2体のジャガーノートを倒す。ワープホールへ入る。

! 
出てくる敵を倒さないと、通路の柵が開かない。ラプターはひとつの部屋に入り、入り口付近で戦えば囲まれにくい。

! 
門の上のジャガーノートは柵をくぐるまえに狙撃する。最後に出てくるジャガーノートは後退しながら攻撃する。

エネルギートーテム

出現する敵を倒し、エネルギートーテムを守る。

MONSTER LIST



ワークラブ

エネルギー弾を放ったり、近くの岩をつかんで投げつけてくる。オートマグナムやショットガンが有効。



ガンナー

矢を連射してくる。一度敵の射程外へ出て、テックボウで狙撃する。近づいてきたときはガン系の武器で。



ジャガーノート

遠くからエネルギー弾、接近すると大剣を振り回す。ショットガン、または頭部へのピンポイント攻撃。



大蜂

巣の中から現れ、集団で襲ってくる。まず、近くの巣を破壊、残った大蜂は追ってこない位置まで下がって撃ち落とす。



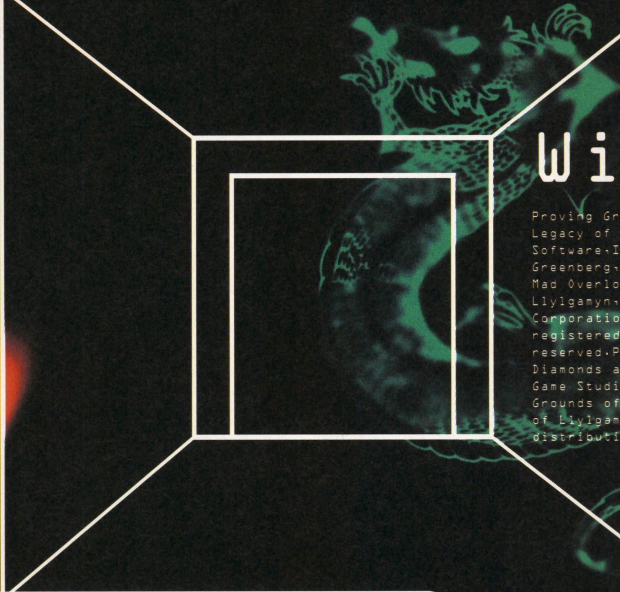
ケーブワーム

沼地に生息。近づくと出現し、舌を伸ばして攻撃してくる。離れてノーマルアローを使う。3発命中させれば倒せる。

『ウィザードリィ I・II・III』が帰ってきた!!

最近、『ウィザードリィ』(以下『ウィズ』)がとっても元気だ。プレイステーションやサターンにパソコン版『ウィズ』が移植されたり、ゲームボーイでは『ウィズ外伝』が復刻版として再版されたり……。そしてこの度、スーパーファミコンでも『ウィザードリィ I・II・III ~Story of Llylgamyn~』というタイトルがニンテンドウパワーから発売されたというから、もうウィズフリークとしては楽しくて笑うしかないだろう。今回採り上げるのは、このスーパーファミコン版『ウィズ』なのだ。

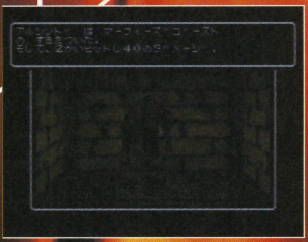
今年の6月1日に登場したこの『Story of Llylgamyn』は、10数年前に発売されたファミコン版『ウィズ』のシナリオIからIIIまでを収録した、ウィズフリークにはたまらない1本である。もちろん、ただのベタ移植ではない。いろんな点がグレードアップされ、スーパーファミコン版『ウィズ』として生まれ変わっているのだ。昔からのファンも、初めての人も、RPGの名作中の名作と呼ばれたこの『ウィズ』のリメイク版を、ぜひ遊んでみて欲しい。



Wizardry_

3つのシナリオをおさらいしよう

ウィザードリィ I
Proving Grounds of the Mad Overlord



記念すべき第一のシナリオ。現在7作まで発売されている『ウィズ』の中で、もっともファンに愛されているシナリオと言ってもいいだろう。目的は、悪の大魔術師ワードナに盗まれたお守りを取り戻すこと。しかしこの魔術師のいる地下10階には、凶悪な魔物がウヨウヨしているのだ……。ファミコン版の発売は1987年12月。

↑シナリオIの名物モンスターといえば彼、マーフィーくん。懐かしいねぇ。

ウィザードリィ II
Legacy of Llylgamyn

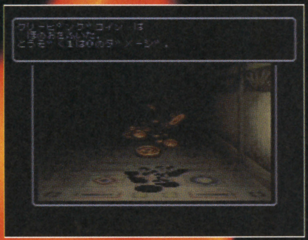


以前のシナリオでは、善でも悪でも、プレイヤーの好きな属性で遊んでいればよかった。しかしこのシナリオでは、属性により侵入できるフロアと侵入できないフロアが設定されている。善と悪どうしの協力が必要なのだ。目的は、エセルナートの厄災を沈めるというオーブを手に入れること。ファミコン版の発売は1989年2月。

↑じつはパソコン版では3番目のシナリオだって、みんな知ってたかな?

ウィザードリィ III
The Knight of Diamonds

このシナリオでは、なんと剣や鎧などの装備品が襲い掛かってくる。倒すと、実際にキャラクターに装備させることができるのだ。アイテムとしてのランクはどれも一級品。これぞ伝説のダイヤモンドの騎士の装備品であり、これと引き換えにニルダの杖を取り戻すのがシナリオの目的である。ファミコン版の発売は1990年3月。



↑シナリオIII名物、クリーピングコインの0ポイントブレス。痛いのか?

今度の『ウィザードリィ』はここが新しい

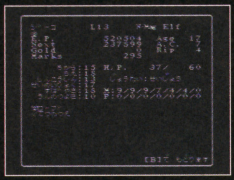
ファミコン版『ウィズ』からの変更点を紹介しよう。

●美麗なグラフィックの追加
『ウィズ』はビジュアル的にシンプルなゲームだが、その中で引き立っているのが美麗なモンスター。今作では新たに約300体のモンスターが描き起こされているぞ。イベントシーンなどにも、新グラフィックが追加されているのだ。



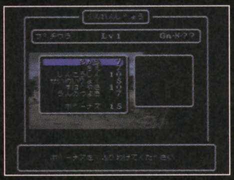
⬆新グラフィックの追加で、フリークも新鮮にプレイできちゃうのだ。

●ステータス内容に追加項目
パラメーター画面を見て欲しい。いままでに倒したモンスター数を表すMarks、死んだ回数を表すRip、つぎのレベルに必要な経験値を表すNextの項目が追加されている。これでより一層キャラに愛着がわくに違いない。



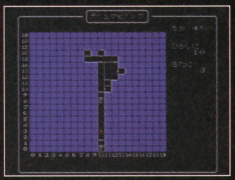
⬆Marksの値は名誉だけど、Ripは不名誉だね。増やさないように。

●キャラクターメイキングがお手軽に
今作のキャラメイクでは、ボーナス振り分けの場面でYボタンを押すごとに、ポイントがつぎつぎと入れ替わる。18や19なんて簡単に出ちゃうのだ。いままで侍を作るのに1時間近くかかっていたのが、今度は1分とかからないぞ。



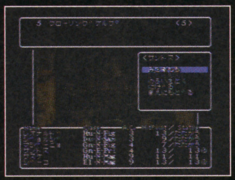
⬆この機能に納得いかない人は、最初の数値のままキャラメイクするもよし。

●デュマピック&マロールで快適移動
今作は『外伝』のようなオートマッピング機能が付いており、デュマピックでいつでもマップを見ることができる。マップ上でカーソル指定してのマロール移動も可能になっているぞ。これで石の中に入っちゃう心配もなくなるね。



⬆マニアのために、以前の数値入力移動に切り替えることもできる。

●「経験値たまりましたよ！」のお知らせ
今作では、レベルアップ可能な経験値がたまると、ダンジョン内でも、親切にアイコン表示で教えてくれるのだ。これで無駄にリルガミン城に帰ることがなくなるのがうれしい。こまめに宿屋さんに泊まってレベルアップしようぜ。



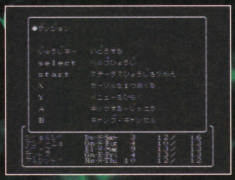
⬆Status横の@マークに注目。経験値がたまったという印だ。

●ソフトリセット&レジューム機能
戦闘中、「ヤバイ！」と思ったら、すかさずLボタン＋Rボタン＋セレクト＋スタート同時押し。これで安全にソフトリセットをかけることができるのだ。タイトル画面でRESUMEを選択すれば、いつでも続きをプレイできるぞ。



⬆リセットなしでクリアーするというのも、緊張感があってよいが。

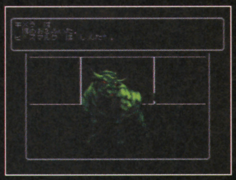
●困ったときの簡易ヘルプ機能
プレイ中、もしも操作が分からなくなったら、いつでもセレクトボタンを押そう。各場面での操作方法が表示されるぞ。この簡易ヘルプ機能による親切設計で、マニュアルなしでも安心してプレイできるってもんだ。



⬆各ボタンに対する操作の割り当てが表示される。便利だね。

『ウィザードリィ』の楽しさとは？

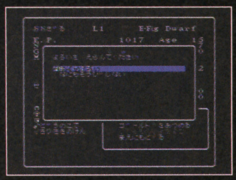
名作の名作たるゆえんを教えましょう。



⬆キャラを失ってしまうロストの要素も、『ウィズ』ならではの緊張感。

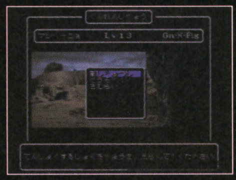
●生死ギリギリの戦闘が楽しめる
『ウィズ』はほかのゲームに比べて、戦闘にとくに緊張感がある。強力な呪文を唱えたり、勝手にレベルを吸い取ったり、一撃で首をはねたりする凶悪な敵が何種類も登場し、どれだけキャラを鍛え上げてもまったく気は抜けない。

●超貴重なレアアイテムが登場する
ダンジョンに眠る超レアなスーパーアイテムの数々を探し出すことも、『ウィズ』の楽しさのひとつである。100回クリアーしても出てこないような、貴重で超強力なアイテムを見つけ出したときの喜びは、まさに筆舌に尽し難い。



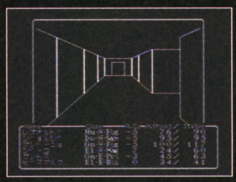
⬆レアなアイテムを見つけたら、速攻で友だちに自慢したいよね。

●自分だけのキャラ育成が楽しめる
『ウィズ』には転職の要素がある。HPや覚えた呪文が転職後の職業にも受け継がれることを利用し、HPの異様に高い魔術師、攻撃呪文の使える盗賊、治療呪文を使える侍など、マルチなスーパーキャラを育成して楽しもう。



⬆転職はとても楽しいけど、年の取り過ぎには気をつけてね。

●想像力次第で無限の世界が広がる
『ウィズ』はシンプルなゲームだが、これは決して作者のウッドヘッドが手抜きをしたわけではない。自分のキャラやアイテムが表示されない分、想像力を働かせて楽しむことができるのだ。想像力が豊かな人ほど楽しめるゲームと言える。



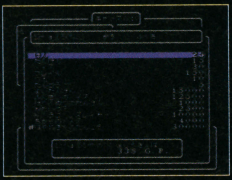
⬆自キャラにバックストーリーをつけて楽しんでる人、多いのでは？

『ウィザードリィI 狂王の試練場』大攻略

これから、シナリオIを4ページに渡って攻略しちゃいます。とくに、新規のウィズプレイヤーは必見だぞ。この御時世、リメイク版が出たからといって「ウィズ」の攻略をしている雑誌は少ないと思うし、ましてや新たに攻略本を出そうと考えている出版社など恐らく皆無。「Story of Llylgamyn」でこんなにページを割いているのは、日本広しと言えども多分この雑誌だけでしょう。昔の攻略本を入手しようとしても困難だろうし、やはりこの記事は貴重なのだ。105ページにあるフローチャートと照らし合わせながら、初心者はぜひとも「ウィズ」攻略に役立てて欲しい。もちろん、内容を忘れちゃってる体験者だって大歓迎だけど。

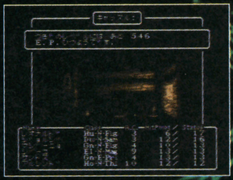
なお、クリアーのために行く必要のない3、5～8階は、あえてバッサリ削除しました。この階にイベントアイテムは何にもありません。それでも、美麗なモンスターを見るために歩き回ってみるのもおもしろいけどね。もし行くのであれば、地下3階の回転床&ピット、地下5階の呪文封じの間、そして地下8階のテレポートトラップにはご用心のこと……。

城内の施設を紹介



●ボルタック商店
アイテムの売り買いができる。最終的には、迷宮で手に入れたすべてのアイテムを店先に並べたいものだ。呪いも解いてくれるし、鑑定もしてくれるよ。

●冒険者の宿
HPやMPを回復するところ。キャラクターのレベルアップはここでしかできないのだ。@マークが表示されたら、こまめに立ち寄ろう。





●カント寺院
キャラクターの治療や蘇生を行ってくれるが、失敗することもあり。灰からの蘇生に失敗すると、そのキャラクターは永遠に失われてしまう。

マップ上の記号

ドア　一方通行　上り階段　下り階段　エレベーター　アイテム　モンスター

ダークゾーン　石　ワープ始点　ワープ終点　ピット　シュート　城へのワープ

地下1階

～ふたつの鍵を手に入れろ～

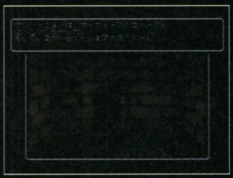
このフロアでやることは、地下2階で必要になる、ふたつの鍵の入手だ。東9、北13のダークゾーンには、地下2階で金の鍵を手に入れてからでないと正面から入れないからまずは無視してオーケー。

東13、北5の小部屋には、「ウィズ」界でもっとも有名なモンスターが、入る度に出没する。階下へと潜入するまえに、ここでシコシコ経験値稼ぎをしておくのが賢いやりかただ。

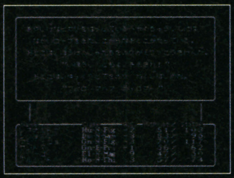
敵との戦闘後に出現する宝箱を開けるのは、僧侶がディアルコ、ラツモフィスの呪文を覚えるまで待ったほうがいいだろう。盗賊なんて最初のうちはすぐ罠に引っ掛かって死んでしまう。その度に高い蘇生料を払っていたのでは、お金がいくらあっても足りないからね。

入手イベントアイテム

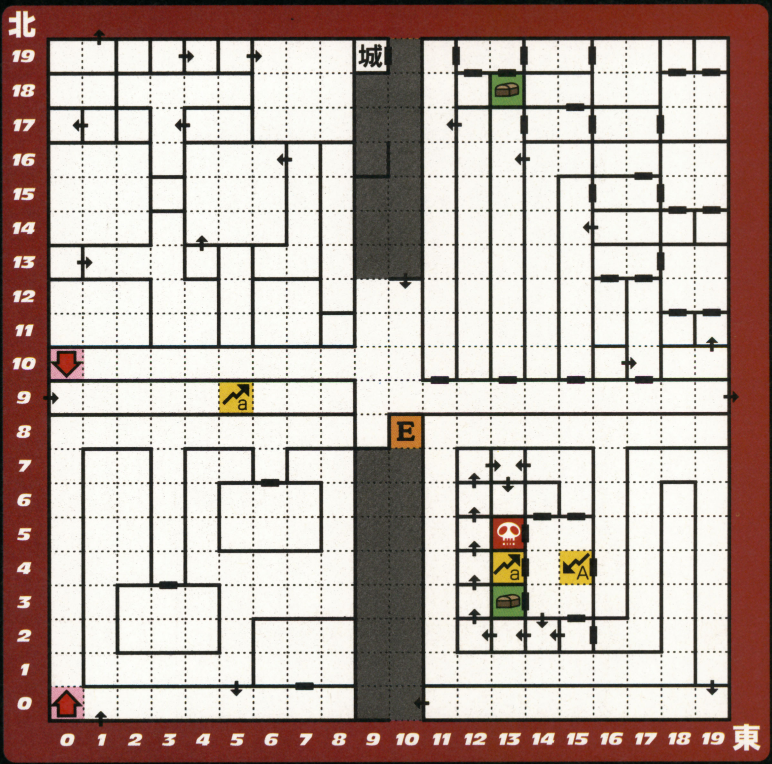
●銀の鍵（東13、北18）
●青銅の鍵（東13、北3）



↑おなじみマーフィーくんの登場だ。かなり効率よくレベルアップできるぞ。



↑ダークゾーンの先の小部屋で城へと強制ワープできる。有効に活用しよう。



地下2階

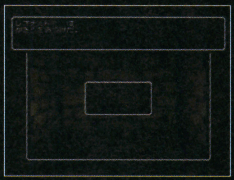
～闇の果てて見つけた金の鍵～

地下1階て銀の鍵と青銅の鍵を手に入れていれば、東8、北12と、東8、北7のエリアにそれぞれ侵入てきる。そして、その先て熊の置物と蛙の置物を入手すれば、マップ左上のダークゾーンに侵入てきる。さらに、ダークゾーンの先にある小部屋て金の鍵を入手すれば、地下1階のダークゾーンへ正面から侵入てきるようになり、地下4階までの直通エレベーターが簡単に使用可能になるのてある。金の鍵によって、冒険がかなり楽になるってわけね。

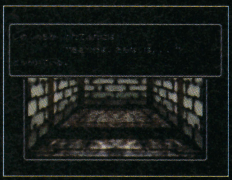
地下1階から地下2階へ降りるタイミングだが、最低てもパーティーのレベルが5は欲しいところ。そう、魔術師がマハリトを覚え、僧侶がディアルコを覚えるころのレベルてある。

入手イベントアイテム

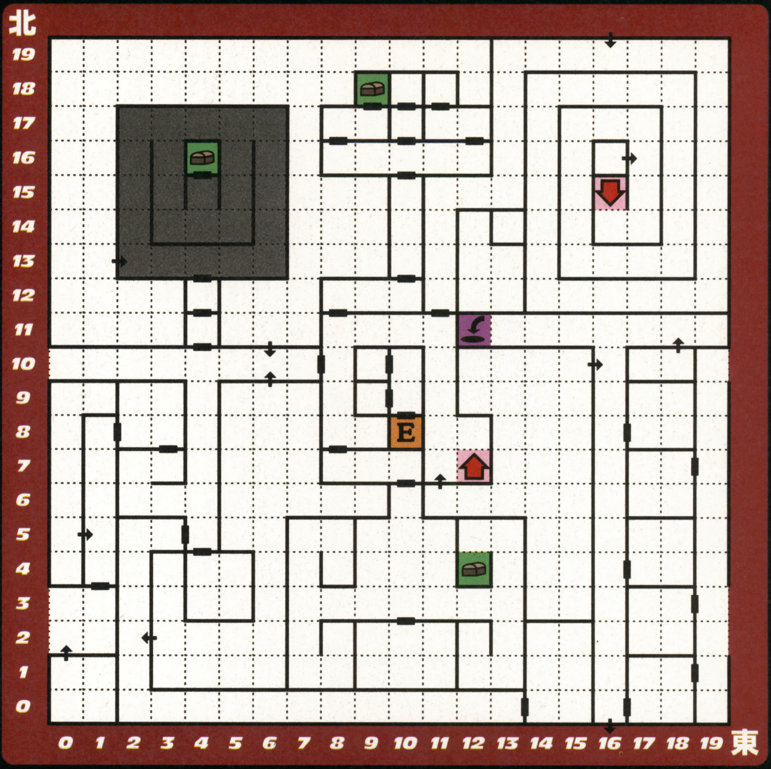
●熊の置物（東9、北18）
●蛙の置物（東12、北4）
●金の鍵（東4、北16）



⬆ダークゾーンの先に、金の鍵を見つけた。これて冒険がグンと楽になるぞ。



⬆このメッセージの先にはピットがあります。決して深入りしないようにね。



地下4階

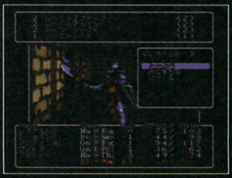
～強敵を倒しブルーリボンゲット～

このフロアては、東12、北14の地点に強敵が待ち構えている。いままてにないくらい凶悪な敵が、なんと4グループて登場するのだが、こいつらを倒さないことには、東10、北0の地点にある地下9階までの直通エレベーターが使えない。とりあえず、レベル8以下の敵を一掃するマカニトの呪文を覚えるまて、こいつらには近づかないほうが無難てある。

ちなみに、この凶悪な面々を倒すと、宝箱から死の指輪というアイテムが手に入る。これは、持ってるだけてHPが減るという恐ろしい指輪だが、鑑定してお店に売れば25万ゴールドにもなるのだ。戦いに勝てば何度ても手に入るのて、たくさんゲットして大金持ちになろう。間違って装備するな。

入手イベントアイテム

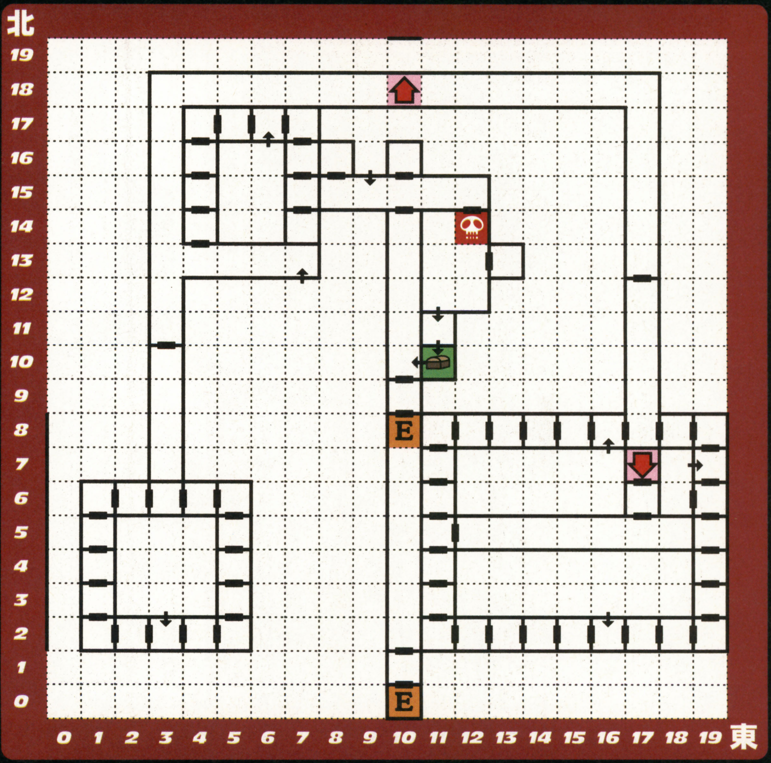
●ブルーリボン（東11、北10）



⬆モンスター配備センターに現われる凶悪な面々。メチャ強そうてしょ？



⬆ブルーリボンゲット。これてエレベーターから地下9階まて一直線か？



地下9階

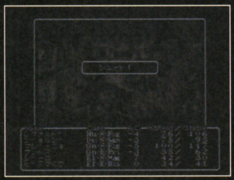
～ACってアーマークラス？～

地下9階は、イベントらしいイベントはなく、ただ地下10階へ行くための通過点となっているフロアだが、モンスターとの戦闘後、強力なアイテムが手に入る可能性がある。スーパーアイテムはそう簡単に見つかるものでもないが、ブラついてみるのも悪くないぞ。地下9階は登場モンスターの強さにはバラつきがあるので、低レベルのパーティーでも決して歩けないことはないのだ。

このフロアには下り階段がまったく見当たらないが、最下層に踏み込むには、階段ではなくシュートを使わねばならない。シュートは、意外にエレベーターから近いところ（東8、北2）にある。そこに足を踏み入れると、強制的に地下10階にストン！　なのだ。

入手イベントアイテム

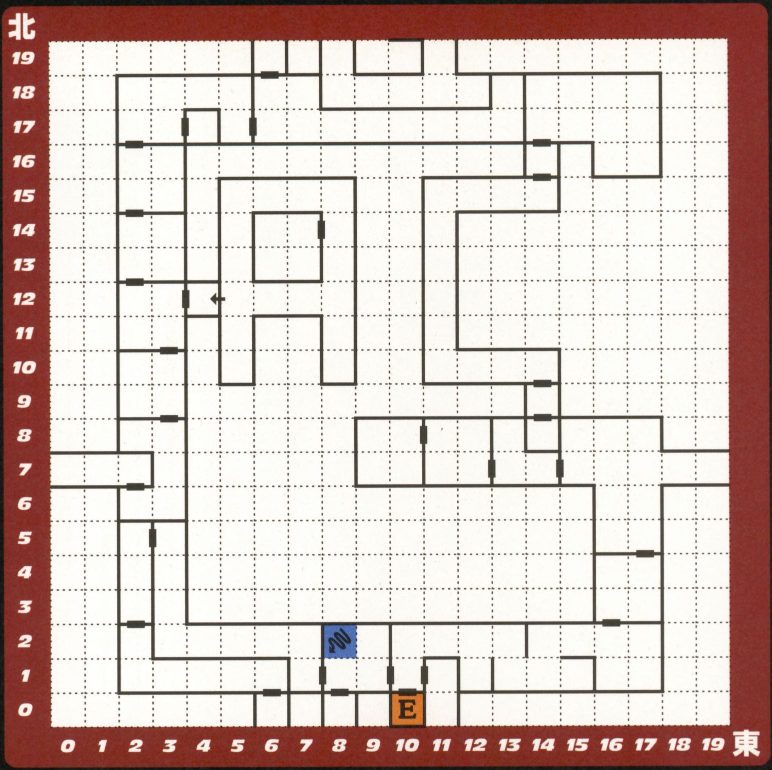
●なし



↑画面を見ただけでは判別できないが、足を踏み入れるとホラ、シュート！



↑このへんから強力なアイテムが見つかり出すので、探してみよう。



地下10階

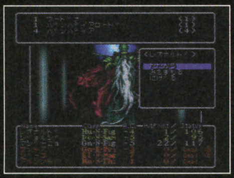
～ワードナ、見参！～

このフロアには7つの玄室があり、そのうちのひとつにワードナが待ち構えている。ワードナの部屋までに6回の戦闘に勝ち抜き、6回ワープしなければならない。デュマピックと、同階へのマロールは効かないので注意。ワードナの玄室以外のすべての玄室に、スタート地点へのワープポイントが設置されているので、ボロボロになったらいつでもワープし、東1、北0から城に戻ろう。

最終戦の戦いかたとしては、魔術師はティルトウェイト、僧侶はマリクトを使い、前衛の3人はそれでも生き残りそうな敵（やはりワードナか？）に剣を振るう。勝利すると、念願の魔除けが手に入る。帰還はマロールで上階へワープ。マロールがきれてしまった場合は魔除けを使うべし。

入手イベントアイテム

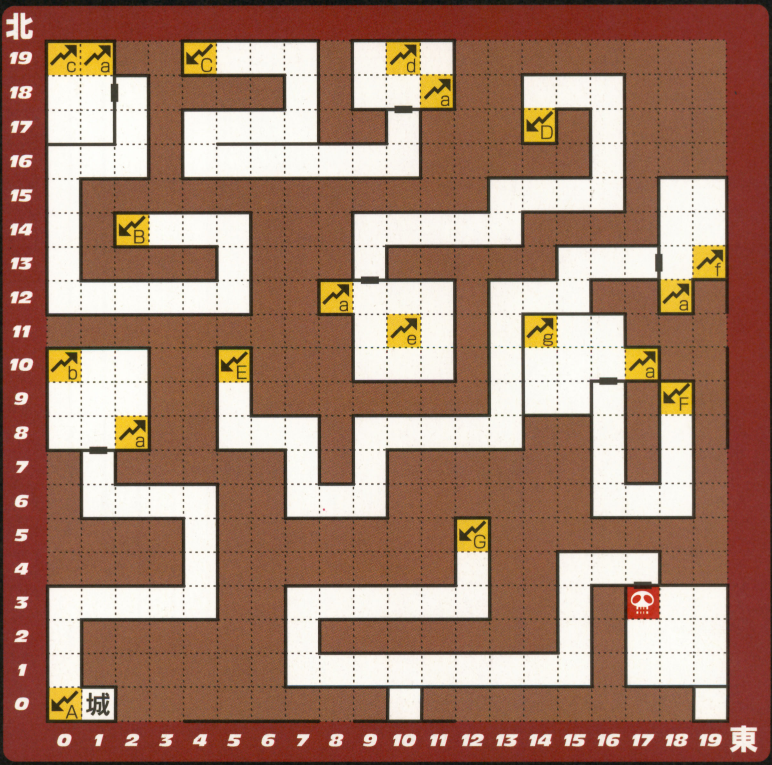
●ワードナの魔除け（東17、北3）



↑ワードナと戦うためには、最低でもパーティーのレベルが13は欲しい。



↑この青い悪魔には、13レベルでも勝つのは難しい。深入りは禁物だぞ。



最短クリアーフローチャート

シナリオ1を最短でクリアーするためのフローチャートを掲載したので、ぜひこれまでの攻略と照らし合わせて役立てて欲しい。もちろん、レベル上げ作業も忘れずにね。

- 地下1階、東13、北18で銀の鍵を取る
- 地下1階、東13、北3で青銅の鍵を取る
- 地下2階、東9、北18で熊の置物を取る
- 地下2階、東12、北4で蛙の置物を取る
- 地下2階、東4、北16で金の鍵を取る
- エレベーターから地下4階に降り、東12、北14でモンスターを倒す
- 地下4階、東11、北10でブルーリボンを取る
- エレベーターから地下9階に降り、東8、北2のシュートから地下10階に降りる
- 地下10階、各玄室のモンスターと戦いつつ、6回ワープしてワードナの部屋に向かう
- 地下10階、東17、北3でワードナを倒しワードナの魔除けを取る
- マロール（ワードナの魔除けを使ってのマロールも可）で上階に脱出
- 城に帰ってエンディングを迎える

ウィザードリィアイテム名鑑

『ウィズ』の中でも、三種の神器と言われるスーパーアイテムを紹介しよう！　出現率が非常に低いため、これらを見つけるには地下10階を足が棒になるまで歩き回る必要があるが、そうするだけの価値は十分にある。三種の神器をゲットできたら、キミも立派なウィズフリークだ！　この3つのアイテムはⅠ～Ⅲすべてに登場するぞ。

村正
MURAMASA BLADE

ご存じ、ウィズ界において最大級の破壊力を誇る日本刀である。使用できる職業は侍のみで、こいつを握ったときの侍はまさに鬼に金棒。ほとんどのモンスターをひと振りで仕留めることができる、斬れ味抜群の日本刀なのである。秘められたスペシャルパワーを開放すれば力を1上昇させることができるが、破損率は50パーセント。そんなことのためにみすみす村正をオシャカにすることはないだろう。ちなみに、歴史に知られる本来の"村正"は、徳川家に祟る刀であったと言われており、打倒家康を掲げる武士は競って入手したという。「名刀」と呼ばれる"正宗"に対し、"村正"が「妖刀」と呼ばれるゆえんはここにある。ウィズ界のみならず、現実でも恐ろしい刀だったのだ。

聖なる鎧
ARMOR of LORDS

ロードが求める最高級の鎧。しかも、この鎧はただの防御力が高いだけの防具ではない。ヒーリング効果や、ドラゴン、ライカンスロープ系の敵への攻撃緩和のおまけつきなのだ。さらにこの鎧は攻撃面もアップさせてしまう。ライカンスロープ、アンデッド、デーモン系の敵への2倍ダメージや、クリティカルヒット効果もあるというから、もう反則ものというか、そんなの忍者の立場がないっていうか。スペシャルパワーを使えばパーティー全員の体力が回復するが、50パーセントの確率で破損してしまう。ロード以外のキャラクターにもただ持たせるだけ持たせ、ヒーリングアイテムとして使うこともできる便利な鎧である。できれば6人全員に持たせたいが、重そうだね。

手裏剣
SHURIKEN

忍者が求める最高級の武器。攻撃力が高いのは当然のこと、毒に抵抗力を持ち、エナジードレインも防ぐという優れものだ。HP上限を1上昇させるというスペシャルパワーも持っている（破損率50パーセント）。手裏剣のおもしろいのは、攻略本に載っているイラストが、それぞれ形状がまったく異なっている点である。一般的な星型の車剣であったり、苦無のようなナイフ型であったり。このように、人それぞれの発想で楽しめるのが「ウィズ」のいいところ。ちなみに筆者は、作者のウッドヘッド氏に手裏剣の形状を聞いたことがある。「ふつうの星型の手裏剣が何枚もセットになっていて、それを投げる」という正解をいただいたのだが、この答えに固執せず、ぜひ自由な解釈で楽しんで欲しい。

クリアーした人もまだの人も、ここらでちょっと肩の力を抜きませう。つーわけで、おふざけのページです。

WIZ リメイク版 ニンともカンとも でござるよ

拙者、忍者増田がお贈りする、『ウィザードリィ』のページでござる!



通算弟91回

『ウィザードリィ』の影響を受けたゲームたち

もう20年近く昔に発売された『ウィズ』は、非常にラベルの高い作品なので、以後のゲームに多大な影響を与えている。現在ヒット作と呼ばれる数々のゲームソフトも、ほとんどが『ウィズ』を参考にして作られていることを認めざるをえない。ここにいくつかの作品を挙げ、どの部分が『ウィズ』の影響を受けているのか考えてみよう。

ドラゴンクエスト

『Ⅲ』の転職のシステムは、もろ『ウィズ』の影響を受けているよね。職業も、ビショップが賢者で、忍者が武闘家など、うまくアレンジされている。会心の一撃に、クリティカルヒット的快感を見い出して楽しんでいたウィズフリークも多いんじゃないかな。

ポケットモンスター

拙者だけの感覚かもしれないが、このゲームも『ウィズ』的魅力のあるゲームである。数々のポケモンを捕まえる楽しさは、『ウィズ』でいうアイテム集めの楽しさに通じるものがある。図鑑に151匹のポケモンを記録したとき、ボルタック商店にすべてのアイテムを並べたときのような心地良い達成感を感じた。

ファイナルファンタジー

1作目から忍者が登場しているよね。途中からは侍も登場しているし、武器として日本刀がよく出てくるのは、『ウィズ』の村正の影響なんじゃないかなぁと拙者は勝手に思っている。

ときめきメモリアル

「なぜ恋愛シミュレーションが『ウィズ』の影響を!?」とみなさんは不思議に思うだろう。しかし、拙者の目はごまかせない。このゲームに出てくる伝説の樹は、『ウィズⅤ』に出てくる樹木型モンスター"マイティオーク"がヒントになっているに違いない。シナリオⅤから持ってくるあたり、制作スタッフはかなりのマニアだと思われる。

ダンスダンスレボリューション

最近流行りの"リズムアクション"と呼ばれるジャンルの作品にも、抜け目なく『ウィズ』の要素が取り入れられている。画面の背景に現われるドクロ、これはまぎれもなくパソコン版『ウィズ』のグレーターデーモン! パソコン版というところがまた渋く、制作スタッフはかなりのマニアに違いない。

バイオハザード

これは恐らく、99.9パーセントの読者が気づかないに違いない。拙者も、よくもこれほど巧妙に『ウィズ』の要素を隠したもんだと驚愕するばかりである。タイトル名に注目して欲しい。『バイオハザード』の"ザー"が、『ウィザードリィ』の"ザー"にクリソツではないか! いやー、さすがの拙者もこれは気づくのに3週間くらいかかりました。

世間には『ウィズ』似のゲームばかりあふれている このままではゲーム業界が危ない!



"WIZでござるよ"って何?

"WIZでござるよ"とは、かつて拙者忍者増田がログインというアウトドア雑誌で連載していた『ウィザードリィ』のページでござる。もう数年もまえに終了したコーナーなのでござるが、最近いろいろな『ウィズ』シリーズがリメイクされたおかげで、今年になって数回、雑誌を変えながら復活しているのでござるよ。ちなみに今回は、『Story of Llylgamyn』の発売がきっかけで、このファミ通64+でページをいただいているわけです。ここんとこログイン以外の雑誌での復活が多いので、いっそのこと通算100回目はアスキー以外の雑誌で迎えるのもいいかもしれませんね。というわけで、"WIZござ"をやらせてくれる他誌編集部のみなさん、連絡ください。メンズ・ノンノでもいいです。雑誌を選びません。



忍者増田プロフィール

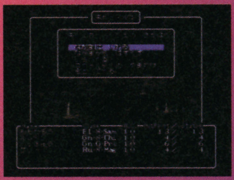
ログインに6年、週刊ファミ通に3年在籍した、自称アスキーの抜け忍。抜け忍というのは、忍者がイヤになって忍者界から足を洗った人のことを言うのだが、いまだに忍者を名乗っている大バカ者である。そもそも、忍者が忍者を名乗ること自体おかしい。スパイが「私はスパイです」と言っているようなものだ。

来月号のシナリオⅡ、Ⅲ攻略&W-Zでござるよもお楽しみに!(本当)

ネーミングで遊ぼう

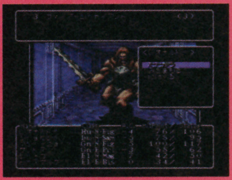
『ウィズ』のように、6人分もの登場人物の名前がすべて自分でつけられるというRPGは、意外に少ない。感情移入度を大切にするゲーマーにとって、主人公の名前を自分で決めるのはとても重要なことであり、それだけでゲームが何倍も楽しくなったりするものだ。しかし、逆に6人もどんな名前をつけようかと迷ってしまい、いっこうにゲームを進められないというゲーマーも多いかもしれない。そこで、いろんなおすすめネーミングを考えてみました。こんなのどーすか?

職業に合った名前をつけよう



これは、けっこうありがちなパターンだよね。盗賊に"ルパン"、僧侶に"いっきゅう"、魔術師に"サリー"、忍者に"サスケ"、侍に"ももたろう"、なーんてつけてるプレイヤー、わりと多いんじゃないかな。いろんな漫画やドラマのキャラが勢揃いって感じで、とてもにぎやかで楽しいパーティー構成なんだけど、これだと転職が難しいことに注意。いっきゅうがロードになっても、弱そうじゃん。

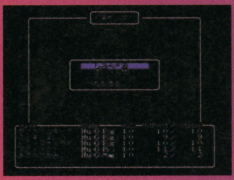
スポーツ選手の名前をつけよう



野球でもサッカーでもいいけど、ひいきのチームがある場合、そこの選手名でパーティーを構成するのも悪くない。野球は9人、サッカーは11人だが、その中から6人を選ぶのはけっこう楽しい作業だ。前衛には攻撃的選手、後衛には守備的な選手を配置するのがスマートだろうか。別に他チームの選手を入れてもかまわないが、なんかチームワークが悪くなりそうだよね。

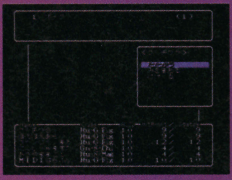
ミュージシャンの名前をつけよう

自分の好きなミュージシャンの名前をつけているプレイヤーもいるはずだ。グループミュージシャンの場合、6人で構成されていると数が合ってかっこいい。ゴダイゴやフィンガー5などの場合はキャラがひとり余ってしまうが、まぁ別にパーティー全員にミュージシャンの名前をつける必要もないでしょ。やはりミュージシャンが似合うのは魔術師や僧侶などのマジックユーザーだろうか。「俺の奏でるカティノのメロディーで眠るのだ」、なんてね。ジャイアンが歌うなら破壊力抜群のティルトウェイトの曲かなぁ。



友だちの名前をつけよう

仲のいい友だちの名前をつければ、より戦闘に緊張感が増すに違いない。だって、ゲーム内とはいえ、下手をすれば自分の友だちが死んでしまうかもしれないのだ。闘いは真剣にならざるをえない。「仲のいい友だちが傷つくのはイヤ!」という人は、嫌いな友だちの名前をつければ、死んでも気楽だろう。逆に、わざと死なせてうっぷん晴らしができるかもしれない。でも、それは『ウィズ』本来の遊びかたではないと断言しよう。だいたい、そんなキャラで遊んでも感情移入できないってば。ニンともカンとも。



アルファベットの名前をつけよう

個人的には信じられないのだが、AとかBとか1とか2とか、そういう味も素っ気もないテキトーな名前で遊ぶプレイヤーもいるらしい。でも、遊びかたなんて人それぞれ自由なのだから、これを非難するわけにはいかない。もしその人が、女の人の裸よりアルファベットや数字に欲情する性質なら、それはその人にとって最高に素敵なネーミングなのだ。よく見ると、"Q"なんてけっこうセクシーではないか。

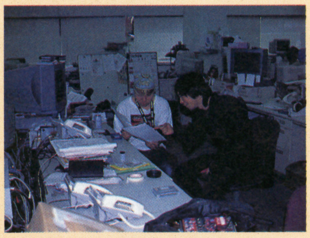


こんな『ウィザードリィ I・II・III ~Story of Llylgamyn~』は イヤだ!

- 不景気で転職ができない
- ボーナスポイントでマイナスポイントが出て、職に就けない
- ワードナのお守りに"成田山"と書いてあった
- 3作入っていると思ったら、ほかは『いっき』と『アストロロボ ササ』だった
- パーティーのビショップが、ちゃっかりボルタックで鑑定業をしていた
- カント寺院に花咲かじいさんがいて、灰を枯れ木にまいてしまう
- ギルガメッシュの酒場で新井副編集長が飲んでいてからむ
- 冒険者の宿の馬小屋で、聖徳太子の出産を目撃した
- 「リルガミン」の発音でプレイヤーが舌をかんで亡くなった

忍者と編集部の ウィザードリィで ポン! ~編集後記~

プチワラ いやぁ、やっとすべての仕事が終わりましたね。
忍者増田 あの一、正直なこと言っていいですか?
プチワラ ええ、何ですか?
忍者増田 この不景気な御時世に、『ウィズ』に8ページも割いてですよ、さらにそのうち2ページも"WIZござ"をやらせるような笑っちゃう編集部なんて、いまどき拙者は見たことないです。上の人の顔が見てみた……
プチワラ あ、新井副編集長だ。
忍者増田 えー、8ページも仕事ふってくれて、いい編集部だなぁ。上の人もしっかりしてるし。
ほえほえ新井 おっはよーん。あ、澤村久しぶりん。
忍者増田 澤村じゃないでござるよ。っていやぁ、懐かしいなぁこういう展開。5年ぶりくらいだ。
プチワラ 新井さんは増田さんのログイン時代の上司なのね。
忍者増田 この度はお仕事の依頼、誠にありがとうございます。
ほえほえ新井 ああ、今回忍者に頼んだ原稿はねん、じつは本誌に載らないんだ。残念だねん。
忍者増田 え!? じゃあいままで拙者が書いたこの原稿は……!?
ほえほえ新井 えっとねん、プチワラのホームページに載るのん。
忍者増田 なるほどー。じゃあプチワラ殿が原稿料払ってくれるのでござるな。原稿料いくら?
プチワラ 1000ガバス。
忍者増田 やったー! 水野店長の色紙もらおうっと!
ほえほえ新井 もうねーよ!



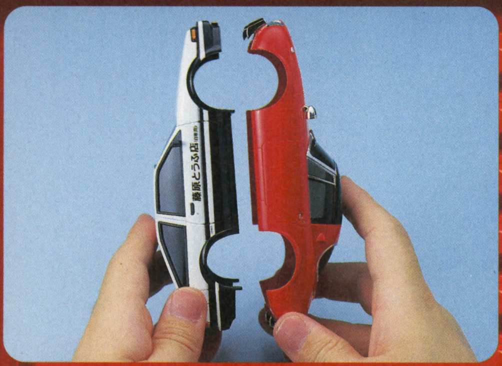


RC de GO!GO! ラジコンデゴー!ゴー!

室内でレースをするには最適サイズのラジコンだ『RC CLUB』シリーズを走らせて遊ぼう!

RC(ラジオコントロール)カーにプラモデルのボディーを載せて遊んじゃおう! こうすれば走らせられる車種が一気に増えるのだ。前号のこのコーナーで紹介した東京マルイの『RC CLUB』は実車を1:24で再現した製品だったんだけど、なんとこれにアオシマの1:32『頭文字D』シリーズのボディーがピッタリなんだ。そうとわかればハチロクボディをかぶせてドリフトさせるしかないぞ!! 難しい工作なんて一切ナシ(断言)。好きなボディーで走らせれば、楽しさ100倍だい!





サイズが合えば載せ換えOK

1.どうしてRCカーのシャーシにプラモデルのボディーが載せられるのか? じつは写真の東京マルイのトヨタスポーツ800(右)とアオシマのAE86 トレノ(左)のボディーは、前輪の中心と後輪の中心の間の間隔、つまり「ホイールベース」がまったく同じなんだ。それに幅もほとんど差がない。だから簡単にボディーを載せ替えることができるんだ。



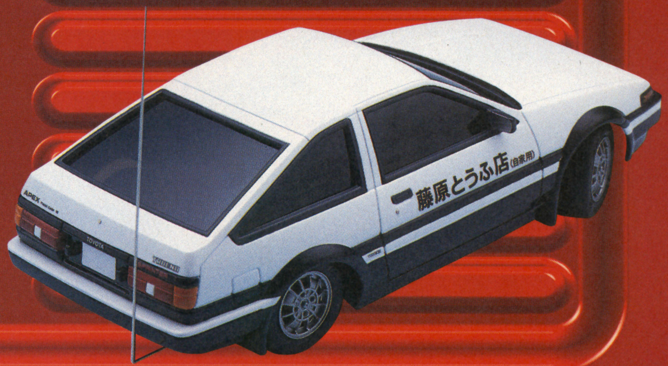
2.ボディーの載せ替え工作に必要な材料と工具はこれだけ。粘着剤付きのマジックテープ(140円くらい)に両面テープ、それに厚さ5ミリくらいの硬めのスポンジ(80円くらい)とハサミがあればOK。マジックテープは手芸屋さんにあるよ。



3.載せ換え用のハチロクの白と黒の塗り分けは、工作前にやっちゃおう。塗り分けといっても、白く残す部分をマスキングテープ(200円くらい)で覆って、黒の缶スプレーで塗るだけ。ただし、マスキングはしっかりやろうね。

4.この写真が、塗装してデカールを貼り、RCカーのシャーシに載せた(完成した)ハチロクトレノ『藤原とうふ店』バージョンだ。今回は題材としてアオシマ(正確には青島文化教材社っていうんだ)の32分の1サイズの『頭文字D』シリーズを紹介しているけど、サイズ(とくにホイールベース)さえ合えばどんなクルマだってOKだ。24分の1サイズなら小さめのクルマから探すといいぞ。では、右ページでこの工作のやり方をお教えしよう。

藤原とうふ店トレノ完成!





頭文字(イニシャル)Dシリーズ

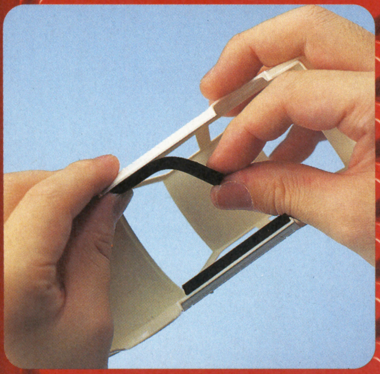
発売/アオシマ(青島文化教材社)
価格/各1000円
車種/AE86 トレノ 前期型 GT APEX(藤原拓海)、FC3Sサバンナ RX-7 後期型(高橋涼介)、シルエイティ(真子&沙雪)、FD3S アンフィニRX-7(高橋啓介)
スケール/1:32
接着剤不要の組み立てキット。別売のFA-130モーターと単三電池2本で走行可能。チームステッカーのおまけつき。

RC CLUBシリーズプロポ付フルセット

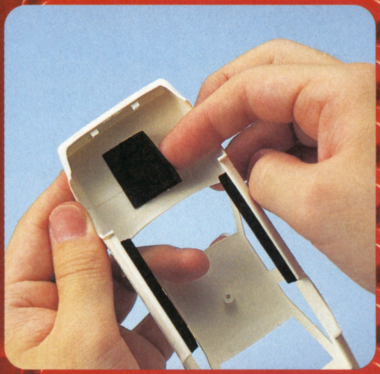
発売/東京マルイ　価格/各9800円
車種/モーリス ミニクーパー 1300S、フィアット アバルト695SS、ホンダS800 ハードトップタイプ、トヨタ スポーツ800
スケール/1:24
電池(別売)/単四アルカリ4本、006P(9V)アルカリ1本、
別売ボディーセット(各2,980円)で、車種をチェンジすることもできるぞ。



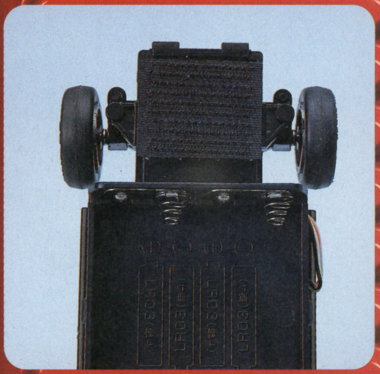
工作開始！



5.まず、ハチロクトレノのボディーサイドの内側（ドアのあたり）に、ハサミで細切りにしたスポンジ（50ミリ×15ミリ）を両面テープで貼りつける。ボディーからはみ出さないように注意しよう。

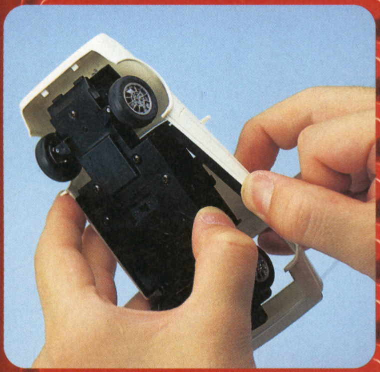


6.次にボンネットの裏側に20ミリくらいに切ったマジックテープを貼る。



7.同様にボンネットに当たる部分のシャーシにもマジックテープを貼ろう。

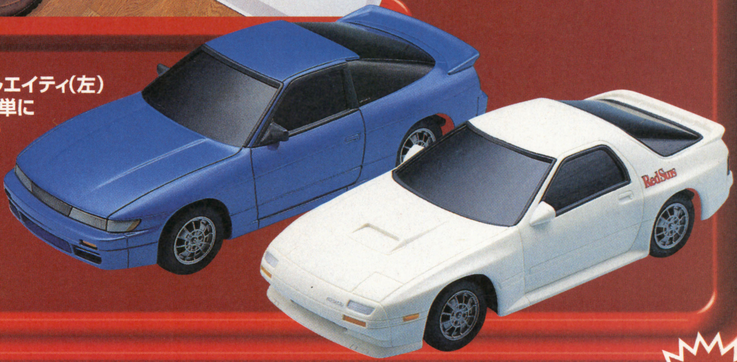
8.シャーシの上にボディーをかぶせて、両側からスポンジではさんで固定。そしてボンネット下のマジックテープを密着させれば合体完了。完成だ！



ここまで10分……もかからない！



9.ボディーを載せ替えたら、リビングルームでレース開始。ハチロクとシルエイティの熱きバトルの再現だ！ 畳2枚分のスペースさえあれば、即レースができるのが、このRC CLUBのいいところ。ここでは先月号で紹介した東京マルイの純正のコースセット（7800円）を使ってコースを作っているけど、コーナーマーカーは積み木やお菓子の空き缶など、手近にあるものでいいぞ。テレビアニメの『頭文字DⅡ』の放送も7月から始まるそうだから、それまでは自分が拓海になりきってRCハチロクを操縦し尽くせ！



ハチロク以外にシルエイティ(左)やRX-7なども、簡単に載せ換えられる。好みのボディーで楽しもう。

新製品情報

5月に行われた静岡ホビーショーの東京マルイのブースで、次期発売予定という2車種が何気なく展示されていた。ドライバー人形付きのオープンカーのポルシェ550スパイダー（左）とロータスエランS1（右）だ。発売日は未定だけど、決まりしだいこのページでお知らせするから、楽しみに待っていてね。



プレゼント

PRESENT see P.135

アオシマから、今回取り上げている『頭文字（イニシャル）D』シリーズの4車種をそれぞれ4名、合計16名にプレゼント。詳しい応募方法は、135ページを見てね。





小さいながらもイカしたデザイン フィンガーボードがスゲー熱い！

路上の縁石や手すりなどを、個性的なイラストやデザインが施されたスケートボードで華麗に滑るスケーター……、カッコイイよね。そんなスケーターたちの使っているスケートボードの魅力を、手軽に味わえるアイテムがフィンガーボード。今回はこのフィンガーボードを紹介していくぞ！

TECH DECK



birdhouse

コミカルなホラーテイストの漂うイラストは、バードハウスのボード。紫や緑などの毒々しい色使いも個性的。好みがハッキリ分かれそうなデザインだ。



CREATURE

その名のとおり怪物をモデルにデザインされているのがクリーチャーのボード。ガーゴイル、メデューサ、死神など、日本でもなじみのあるモンスターが多いぞ。



Element

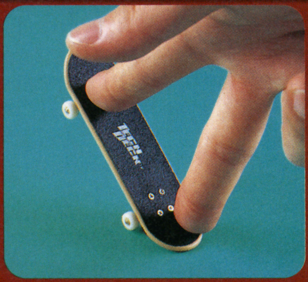
エレメントはハデなイラストのないシンプルなツートンのデザイン。そのシンプルさから、飽きのこないボードとしてなかなかの人気のボードだ。



FOUNDATION SKATEBOARDS

ホラー色の強いアメリカンコミックのようなイラストのファウンデーション。ピラミッドに雷の落ちるイラストのボードは、迫力のあるデザインで人気だ。





●フィンガーボードの遊び方

本物のスケートボードではボードのコントロールに足を使うけど、このフィンガーボードはその名のとおり指でボードをコントロール。ボードには両足を置く代わりに人差し指と、中指または薬指を置いて走らせていこう。あとは本物のスケートボードと同じプレイできるぞ。慣れてくればボードを使ってジャンプするオーリーや、柵の上を滑るロックンロールスライドやテール・グラインドなどのトリックも可能だ！

●オプションキット

この本が出るのとほぼ同時期に、フィンガーボード用のプレイキットも発売されるぞ。競技用のランページやストリートにある階段や手すりをモデルにしたものがメインだぞ。





黒に青、黒に赤、赤に黄色など、ベースのカラーとイラストとのカラーの配色が絶妙なブラックラベル。デザインのシンプルさとハデな配色がマッチしている。



ワールドインダストリィはかわいいキャラクターもののイラストが多い。かわいいだけでなく水と炎の相反する属性のものを組み合わせるセンスはさすが。



ニューディールは戦闘機に描かれるシャークものなど、男が好むようなカッコイイデザイン。ほかにも、ロゴマークの描かれたデザインのものも多いぞ。



トイマシーンはシンプルでシュールなデザイン。とくにハンドのデザインのボードや、トイマシーンのロゴをモデルにしたボードは人気が高い。



ワークショップの特徴は日本でもよく見られた、エイリアンやベクターといった感じのキャラクターが全面に出たデザイン。この手のキャラが好きな人にはたまらない。



ゼロではスカルやダークヒーロー的なキャラクターがよく使われる。こういったキャラクターは日本でも人気が高いので、ボードも人気が出そうだ。



フィンガーボード

●発売/レッズ
●価格/1480円

有名スケートボードブランド約15社から発売されている本物のスケートボードと同じデザインのものをシリーズごとにリリース。現在シリーズ2までが発売されており、204種類のボードが発売中。デザインにもきれいなものが多いのでコレクト性のあるアイテムとして人気を高めている。ボードのほかにスペアのウィールとビス。付け替え用のドライバーとレンチが1セット付属。

プレゼント

PRESENT seeP.135

発売元のレッズから、今回紹介したフィンガーボードを5名の読者にプレゼント！ 135ページの応募方法をよんで、官製はがきで送ってプリーズ。それだけじゃあさびしいから、このページへのご意見や感想なんかも送ってくれ。



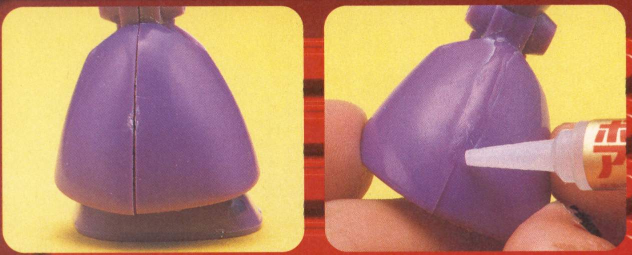


お菓子のオマケをかっこ良く作る こいつぁ～楽しい模型作り・食玩 後編

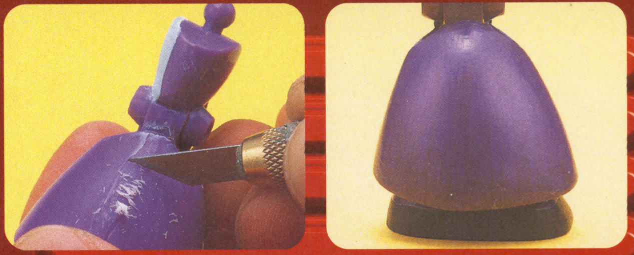
前号のこのコーナーを見て、さっそくスーパーマーケットに『ザ・ガンダム』を買いに行ってくれた人、実際にカッターを手にとって組み立てにチャレンジしてくれた人、どのくらいいるのかな。もう穴埋めとパーティングライン消しの作業は完了してる？　まあ終わってなくっても急いでやることはないんだけどね。模型作りなんて自分の好きなペースで進めていけばいいわけよ。

(modeled by Simoty)





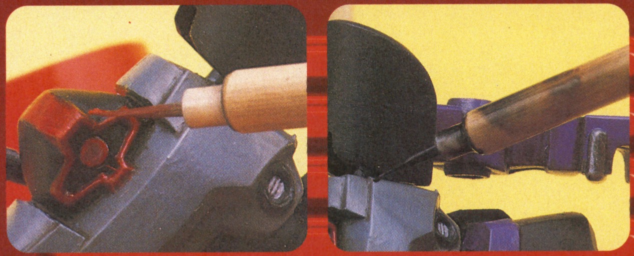
1. 前編ではプラスチック製品の製造時にできてしまうパーティングラインを消したけど、今回はもうひとつの不要な線を消そう。もうひとつってのは、組み立てるときにできる部品と部品の合わせめのこと。これも瞬間接着剤とカッターで簡単に消すことができるんだ。部品を合わせたら、スキ間に瞬間接着剤を流し込むように塗っていく。ちょっと盛り上がるくらいにすすのが理想的なのだ。



2. 瞬間接着剤だから固まるのにはそんなに時間はかからない。白くなったら次の作業に入っても大丈夫だ。固まった瞬間接着剤を前号でやったカッターカンナ掛けで平らにしていく。カッターの刃を手前に引かずに横に動かしながら削っていく手法だ。薄一い、まるでカツオ節みたいな削りカスが出てくるぞ。こうやって表面を整えれば、上から色を塗ったときに線がまったく見えなくなるぞ。



3. 『最後は塗装だ。塗料の並んだ写真のうち、左側は『Mr.カラー』(120円)とうすめ液(150円)。基本色をこれで塗る。色は67パープル、13ニュートラルグレー、2ブラック、3レッド。右側は『タミヤカラーエナメル塗料』(120円)とうすめ液(150円)。こっちでは『Mr.カラー』で塗ったあとのスミ流しを行った。使った色はXF-1フラットブラック、XF-64レッドブラウンだ。右の写真はパープルを平筆で塗っているところだ。



4. つぎに面相筆などの細い筆でブラック、レッドなどをていねいに塗り分けていく。広いところは平筆で、細かいところは細筆でというふうに筆を使い分けるのだ。ちなみにSimotyも2本の筆だけでこのドムを塗ったぞ。塗り分けに失敗したら乾くのを待ってもう1回上からやり直せばOK。最後に『タミヤカラー』を2～3倍に薄めて"スミ流し"をして完成！

新製品情報

『ザ・ガンダム』シリーズの新製品『ザ・ガンダムⅡ』が8月に登場することになったぞ。気になるモビルスーツのラインナップはSimotyの大好きなZガンダムや百式、ゲルググ量産型とシャア専用、そして最新の∀ガンダムが予定されている。もちろん今までのものと同様に、ビームライフルなどの武器もセットされている。うーん、待ち遠しいなぁ。



ザ・ガンダム

●発売／バンダイ
●価格／200円
●機種／Wガンダム0カスタム、ガンダムMk-II(エゥーゴ)、ガンダムMk-II(ティターンズ)、γガンダム、ドム
●接着剤いらずの組み立てキット入りラムネ菓子。塗り分け部分用のシール付き。

PRESENT
see P.135

プレゼント

バンダイから今月も『ザ・ガンダム』を5種1組で3名様にプレゼント。バンダイさんありがとう！
応募方法は135ページを見てね。





『ソースせんべい』と『元祖梅ジャム』が奏でるさっくりねっとりハーモニー!

はぁい、今月も全国の老若男女を魅了してやまない駄菓子を遊んでしまいますよ。駄菓子を食べるなんて当たり前。さらに遊んでこそ真の駄菓子マスターなんだから。今月はソースせんべいと元祖梅ジャム。ノーマルにソースをつけて食べたおじさん世代も、ハイカラにチョコクリームをかけた若い子たちも、これからは"ソースせんべいには梅ジャム"の鉄則を覚えておいてね。

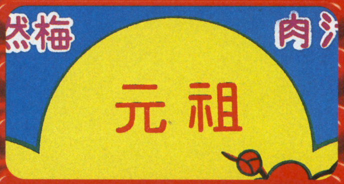


おススメ! ソースせんべいダイエット



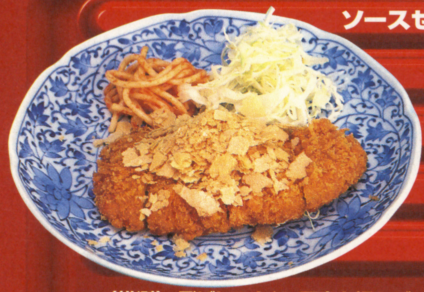
駄菓子の定番として確固たる地位を築き上げているソースせんべい。駄菓子なのにほのかな甘みが上品で、シンプルな味わいがたまらないでしょ。その秘密は原料として使用している甘味料にあるんですわ、ここだけの話。その甘味料とはズバリ"ステビア"。なんだか聞き覚えがあるという人も多いかな? そう、某スポーツドリンクにも使われている例のアレです。低カロリーで十分な甘みが得られるので、体重が気になるというそんなアナタはおやつにソースせんべい。これでアナタもスリムなボディをゲット!

梅ジャムではありません、"元祖"梅ジャムです



ソースせんべいに何をはさむのか。これは洋の東西を問わず大問題となっているよね。でも実はすっごく簡単なこと。チョコクリームやオレンジジャムなんてそんなの邪道です。基本のソースはさておき大本命は、そのすっぱさがソースせんべいの甘みを引き出す、梅ジャム。これをはさんでおけば間違いはありません。ただ注意したいのは正式名称は"元祖梅ジャム"だということ。これは、'47年に梅の花本舗の高林さんが独自に考案し作りはじめたためについている名称。略称は"ガンウジャ"ということでひとつよろしく。

ソースせんべいの便利な利用法



●パンダのえさに
パッケージのイラストに注目。はっ! 愛らしいパンダが。と、いうことはパンダはソースせんべいを食べるはず。さあ、動物園へ急ぐのだ!

●UFO写真の作成に
UFO、それは未確認飛行物体。丸いのが特徴のソースせんべいはよく飛ぶはず(推測)。飛ばしてすぐに写真を撮れば、ハイ、超常現象一丁アガリ。

●とんかつにかけて　ソースせんべいにはソースをかける。この固定観念から抜けられないアナタ。発想の転換が必要です。とんかつにソースの代わりとしてソースせんべいなどかけてみてはいかがでしょうか。

梅ジャムも活用していきたい



●死んだふりをするときに
人間いつその身に危機が訪れるかわかりません。そんなときに有効なのが死んだふり。梅ジャムを身にまぶせばもう死人同然。

●いちごジュースとして
梅ジャムは普通のジャムに比べ粘り気が少ないのが特徴。液体に近いのだからいっそ、飲んでしまうというのも豪快で好ましいかもしれませんね。

●"本家"梅ジャムの開発に　梅ジャムは元祖です。幸いなことにまだ本家はないようです。元祖を参考に本家梅ジャムを売り出せばキミも長者番付にランクイン間違いなし。



ソースせんべい

●製造元／五十鈴製菓
●価格／価格／300円(1袋)



元祖梅ジャム

●製造元／梅の花本舗
●価格／400円(1袋10円でバラ売りも)

●ともに、戦後すぐに作り始められた駄菓子業界の老舗。ソースせんべいの落ち着いたシブみと、梅ジャムのポップでカラフルな色使いのコンビネーションは日本中の子どもたちの潜在意識に大きな影響を与えているという。また、縁日の屋台でもその姿を見かけることは多い。その場合、ルーレットでソースせんべいの枚数を決められる。運さえ良ければ100枚も手に入ることもあるというから驚き。屋台での相場はだいたい100円。塗るものとしては、以前はソース、現在では梅ジャムやオレンジジャムが主流。



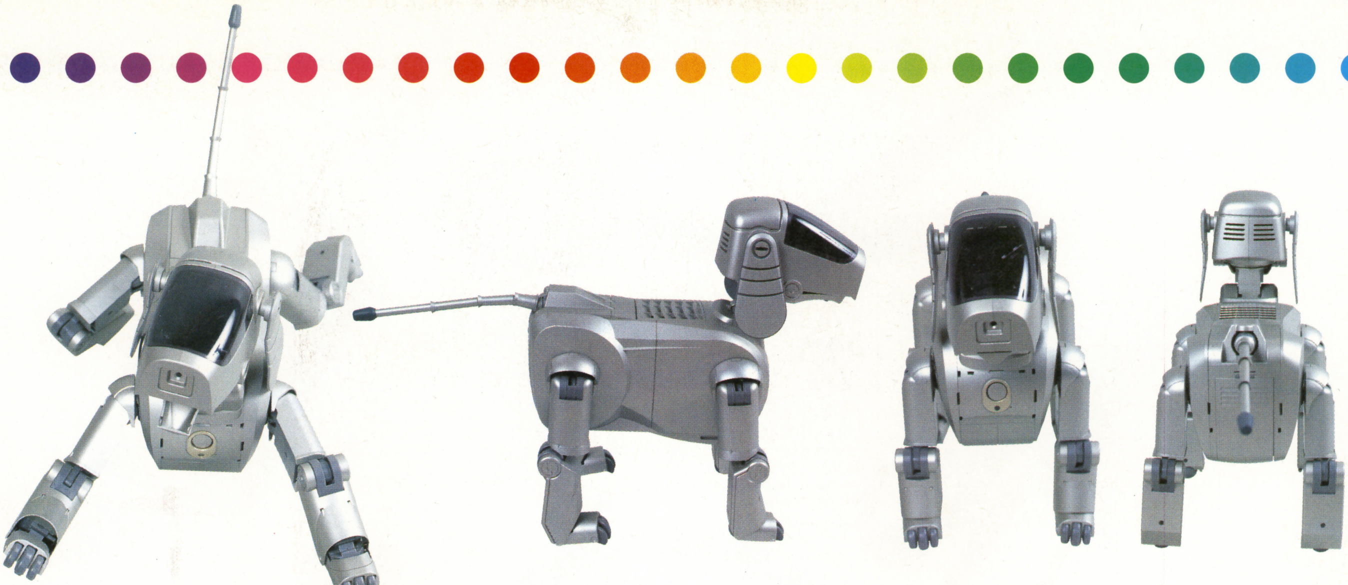
21ST CENTURY TOYS

21世紀のおもちゃ



①

AIBO(アイボ)
型番／ERS-110
メーカー／SONY
外形寸法／156×266×274mm
(幅／高さ／奥行き・シッポは含ず)
重さ／約1.6kg(バッテリーを含む)
価格／250,000円



アンドロイドは電気羊の夢を見るか？

単におもしろいだけのロボット

育てかたによって個性が生まれる。よく遊んでやればいい子に育つし、ほうっておくと寂しがり屋になったり、駄々っ子になったり。子供を育てるのとまったく同じで、ロボットを一からしつけていく。それがソニーの自律型エンターテインメントロボット・AIBO（アイボ）だ。

昨年プロトタイプが発表され、ソニーは“今世紀中の販売を目指します”とコメントを出した。あれからわずか1年。25万円という高価格ながら、6月1日の予約開始時にはインターネットのホームページにアクセスが殺到。なんと20分で国内販売分3000台を完売したという。現在はキャンセル待ちが続いている。

メカニカルな外見で、体長およそ27センチ。ちょうど子犬くらいの大きさだが、フサフサの毛皮をまとっているわけでもないので、犬らしくはない。でも、実際に動くところを目にしてしまうと……可愛いんだなぁ、これが。

ボクたちが取材にいったときは、“お座り”をしていた。頭を軽くたたいてやると目を緑に輝かせて立ち上がる。歩き回る姿はぎこちないけれど、片足をあげておしっこ（音がする）をし、ワンワンと吠えて愛嬌を振りまく。転んでもちゃんと自分で起きあがるし、持ち上げると両手両足を振り回し、さもやめてくれと言いたげな仕草をする。メカニック仕掛けのロボットのはずなのに、そこに生命を感じてしまったのだ。

AIBOの中身は、各種センサーや64ビットのRISCチップを搭載した、まるっきりのコンピューター。なんと背中には放熱のためのファンまでついている（でも、意外と静かなので気にならないよ）。別売りの『AIBOパフォーマーキット（価格5万円）』を使えば、自分好みの仕草や音声をパソコンで編集して、組み込むこともできるという。

純粋にしつけるってことを考えると、ちょっと邪道かもしれないけれど、飼い主心をくすぐるツボをガチッと押さえたオプション機能といえそう。こうした情報は、デジタルビデオなどでも使われている、8メガのメモリースティックに記録されるという。

3ヵ月で成犬まで育てあげる

AIBOの大きな特徴は本能モデル、感情モデルを持って自律的に行動するほか、飼い主との接触によって学習、成長していくことだ。取材のときにデモンストレーションしてくれたモデルは、学習機能が切られていた。だから歩き方がぎこちなかったのだけれど、「成犬になったときはもっとスタスタ歩くようになりますよ（大槻開発室長）」とのこと。仕草にしても、ボクらの予想を遙かに上回るほどの多様さを見せてくれるだろうと、自信を持って語ってくれたぞ。

その反対に、工場から出荷したばかりのときには“壊れているんじゃないか”と間違われるくらいに、ぎこちなくしか動かないという。成犬になるには3ヵ月くらいというから、10月半ばには全国で3000台（匹？）のAIBOがスタスタ歩いている姿を目にできるわけだね。

7月上旬の出荷後には、実際のペットのように服を着せたり首輪をつけたり。さらには過激にボディーをペイントしたり、なんて人がいるかもしれない。もしかすると内部のギミック（仕掛け）を調べようと、“解剖”してしまう人もいるかな（でも「分解はやめてください、可哀想ですから」とのこと）。いずれにせよ、はじめは同じ遺伝子を持って生まれたAIBOが、飼い主によってどんな育ち方をしていくか。まだまだ目がはなせそうにないね。

ロボットを生活の中に組み入れよう

最後に難しい話を少し。AIBOはソニーが開発した独自のアーキテクチャー、“OPEN-R”で動いている。パーツのコネクター部などを統一し、各種プログラムやハードウェアをモジュール化するための統一規格だ。つまり将来は、ソニー以外の会社が作ったパーツやプログラムを、AIBOをはじめとする“OPEN-R”規格の製品に自由に組み込めるというわけ。

AIBOの手や足も、じつはモジュール化されている。現時点では新しい部品を供給できないということで分解できないようになっているが、本来はユーザーが思いどおりの形に組み替えられるという可能性を秘めているのだ。

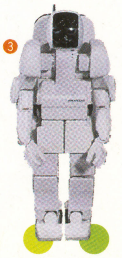
用途だってペットだけではない。サッカーのように、チームを作って対戦できるようになるかもしれない。格闘技や銃撃戦をやらせることもできるだろう。ラジコンのようにリモートで動かして、人が入れない場所に入れて遊ぶのもおもしろいかも。開発者の人たちにうかがうと、技術的にはいまでも可能なんだとか。

こうした“OPEN-R”の規格やAIBOという商品企画は、“ロボットを生活の中に組み入れたい”という思いから始まっている。実用的じゃなくても“単におもしろいだけのロボット”というのがあってもいい。そして、そこから、新しい文化や産業、たとえば“エンターテインメントロボット”産業が生まれるのではないか。ソニーはこう考えているようだ。エンターテイメントから始まり、20年後にはロボットだらけの社会が生まれているのかもしれない。

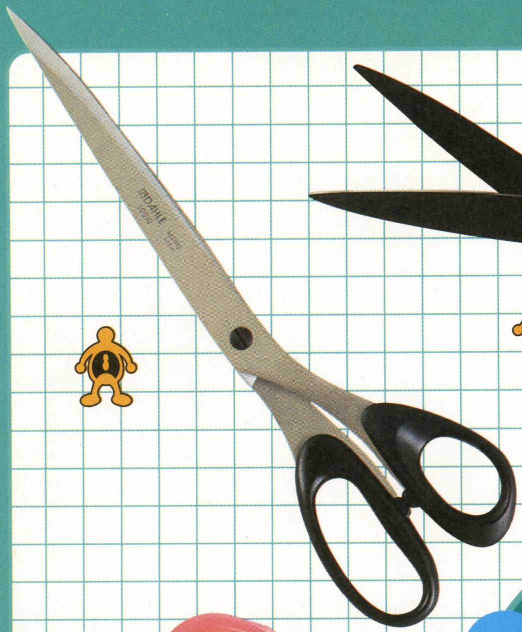
ON THE ORIGIN OF SPECIES

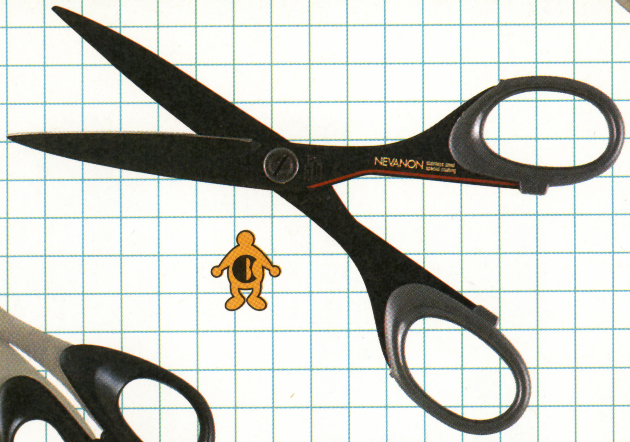
1

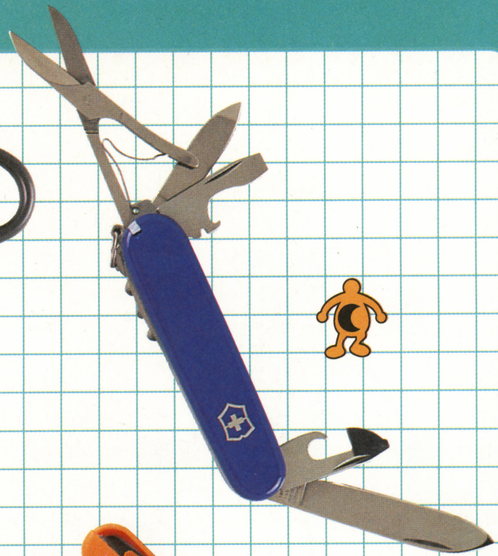
2

3


❶いま大人気の“ファービー”。言葉を覚えるこの人形はこれまでのおもちゃとは一線を画する。それを如実に現すエピソードが、アメリカの国防総省が省内への持ち込みを禁止したという、ウソのようなホントの話。
❷パソコン上のアイドルといえば、だんぜん電子メールソフト『ポストペット』の“momo”。このテディベアはメールを運ぶだけではなく、パソコンユーザーの癒しのツールとして若い女性を中心に多くの支持を獲得している。
❸自動車メーカーであるホンダが世界に先がけて発表した自立二足歩行ロボットの“P-3”。医療看護などを目的として開発が進められた。







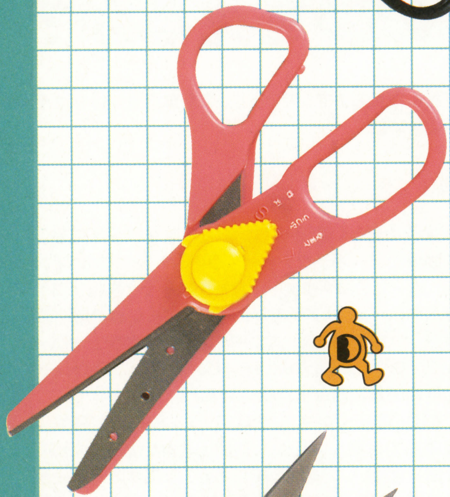
Stationery Showcase vol.1

TV チャンピオン 第2代文房具王

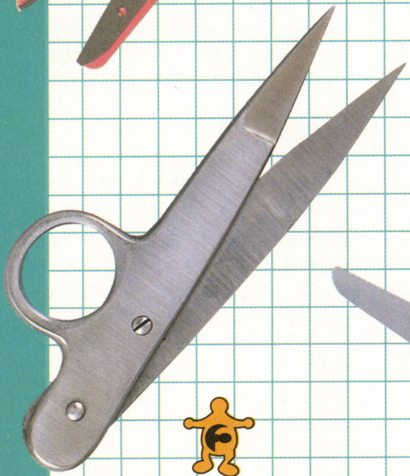
高畑正幸の ステーショナリーショーケース

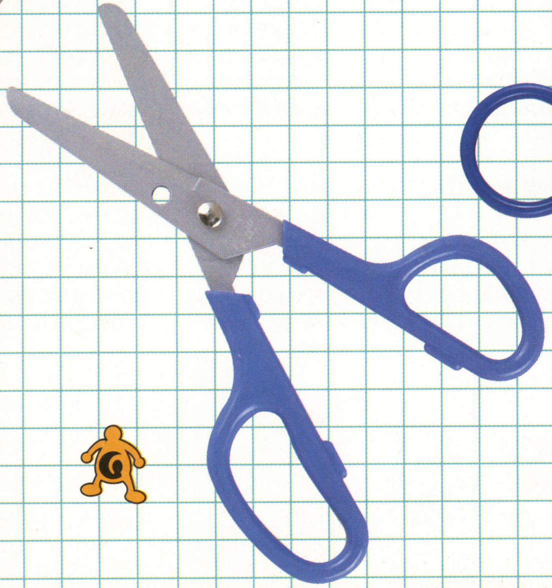
～文房具にまつわるウンチク話～

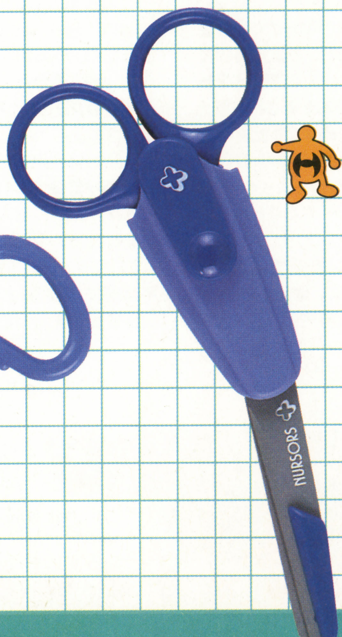


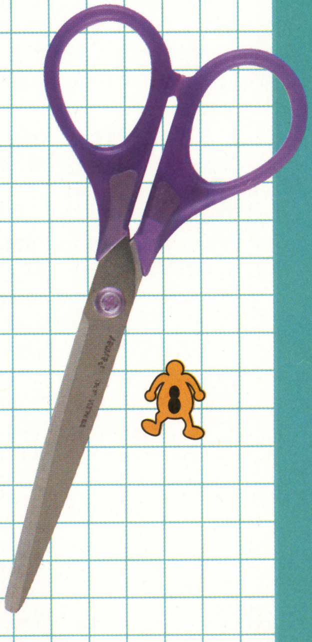


文房具王の目にかなったステーショナリーには、さまざまなコダワリがあった。第1回目のテーマはハサミ。









履いて歩いて靴を選ぶように、手で触って使ってハサミを選ぼう



私は、ずいぶんいろいろな文房具を使ってきたが、自分にとって心地よいハサミが見つかったのはつい最近のことである。私にとって、ハサミを選ぶことは靴を選ぶことに似ていると思う。本当に自分と相性のいいハサミは使っていて疲れにくく、自然で、切ることそのものが気持ちいい。どんなに高級なハサミでも自分に合っていないと、手がつかれたり、痛くなったりするし、イメージしているラインの上をきれいに走ってくれない。靴擦れしたり走りにくい靴と同じだ。

難しいのは、外から眺めただけでは、それが自分に合うかどうかがわかりにくいし、しばらく使ってみて気がつくことも多いことだ。

靴を買うときには、かなりの人がいちど履いてみて、店内を少し歩いてみて感触を確かめるが、ハサミを触ってみてから買う人は少ないように思う。店によっては断わられるが良心的な店であれば、手に持ってシャカシャカやるぐらいはさせてもらえることもある。せっかく買うのであれば、長く使えるものを買いたいものだ。とくに、値段の高いものであればなおさらである。ちょっと店員さんに声をかけてみることをおすすめする。



オシャレは足下からというが、こだわりのハサミを持つというのも悪くないと思う。

ハサミを選ぶときには、まず、自分の手の形にあっているかどうかを確かめ、閉じたときに先端がピタリとそろうものを選ぼう。刃の反りが大きく、刃と刃を強く擦り合わせて切るようなものは×。

ハサミは、靴と同じく最低でもつぎにあげる3種類は持っておきたい。

1. 紙を切るためのハサミ。薄手の普通の紙を切る専用ハサミ。これではビニールや布などほかのものは絶対に切らない。靴でいえばビジネス用の革靴といったところか、少し高級でも切れ味が良く、自分になじむものを選びたい。

2. 一般用。布や厚手の紙、ビニールなど、さまざまなものを切る。これにはバスケットシューズのように、ハードな使用にも耐える少し丈夫なものを選ぶ。

3. キッチン鋏。これはトレッキングブーツだ。ほんとに用途を選ばず何でも切れる丈夫でさびないステンレスのハサミ、分厚い紙から、プラスチック、ラーメンのラー油の袋、生け花など、汚れるものでも気にしない。だから水洗いできるものがいい。分解できればベストだ。

そのほかにも、左のページにあるように、用途に応じてさまざまなハサミがあるので、自分のスタイルに合わせて使い分ければ良い。決してそのハサミの能力に合わないものを切らないのが鉄則だ。間違ってもハサミの先端でホチキスの針を外したりしないようにして欲しい。

ちなみに、ハサミの切れ味については、台所用品を使った簡単な目安がある。まず、サランラップがきれいに切れないものは不合格だ。刃自体の切れ味が落ちているか、刃と刃の間の隙間の調整がうまくできていない。ラップがきれいに切れた上で、さらに水で濡らしたティッシュをスパッと切れれば切れ味については問題ないだろう。また、切れ味が落ちたハサミは、アルミホイルを何度も切ると、多少切れ味が戻ることもある。

最後にちょっとだけ、ハサミを使った手遊びを紹介しよう。

私はハサミを使うのが好きで、ヒマな時に紙の切れ端を切って遊んでいたが、そのうちにこんなものができるようになった。慣れると左上の鳥の羽根のようなものでも5分もあればつくれるのである。材料は普通の紙や画用紙なので、タダ同然だ。たまにはこんな暇つぶしをためしてみてはどうだろう。意外にハマる人も多いのでは。

DAHLE・スーパーシザース50010　株式会社ダーレ・ジャパン（問03-3887-5591）4,100円　●値段は高いが、私のイチ押しハサミである。切れ味はもちろん、持ち安さなど、非常にバランスのよいハサミだ。切るという行為そのものが楽しくなる。

NEVANON・NBN-170　丸章工業株式会社（問0575-22-0259）2600円　●黒のボディーに赤のラインが美しい。まるでステルス戦闘機のようなこのハサミは、黒染めの上にフッ素樹脂コーティングを施されており、ガムテープ等を切っても平気だ。“ネバノン”という名前は安直だが、非常によくできたハサミだと思う。

VICTORINOX・トラベラー　ビクトリノックス・ジャパン株式会社（問03-3796-0951）4,500円　●これは私が毎日持ち歩いているモデルだが、ナイフと並んで使用頻度が高いのがハサミだ。日常、ちょっとハサミがあるとたすかる場合って、けっこうあるものだ。アウトドア用品は丈夫で、合理的かつコンパクトにできている。

ちょきりん　サンスター文具株式会社（問03-3872-7141）600円　●中央部に付いているつまみで、ロック、普通のハサミ、ばね付きのらくちんハサミ、の3種類に切り替えられる。

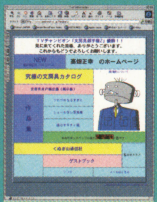
ギザッコシリーズ・ナミッコII　長谷川刃物株式会社（問0575-22-1511）680円　●波形に切れる楽しいハサミ。使い方のコツは、いきなりこのハサミで形を作るのではなく、切りたい輪郭より少し大きめに普通のハサミであらかじめ切っておいて、仕上げにこのハサミを使うこと。それだけで格段に仕上がりがよくなるはずだ。

レディース・ステン握りハサミL-100　株式会社ジャステム（問0256-45-5750）840円　●釣りや裁縫など、糸を切る用途には、握り鋏がいちばん使いやすい。とくにこのハサミは、穴の部分に薬指を通して持てばハサミを持ったまま三本の指が使えるので、ハサミを置かずに糸を結ぶなどの作業ができる。

Raymay フッ素コート　こどもはさみ　株式会社レイメイ藤井（問0120-680131）380円　●最近の子供用ハサミはフッ素加工でテープを切ってもベタベタが付かない。刃に空いている穴は、ひごを通して切るためのもの。

NURSORS・NS-140N　丸章工業株式会社（問0575-22-0259）　1900円　●看護婦専用ハサミである。包帯などを着る際に体を傷つけないようにガードがつき、湾曲した独特の形状をしている。

Raymay SCISSORS　クリアパステルSH52V　株式会社レイメイ藤井（問0120-680131）500円
●iMacの影響は文房具界にもスケルトンブームを巻き起こしている。地味で無難な色合いが主流だった文房具も、ずいぶん楽しくなったものだ。この傾向は多いに楽しむべきだと私は思う。



高畑正幸（たかばたけ・まさゆき）

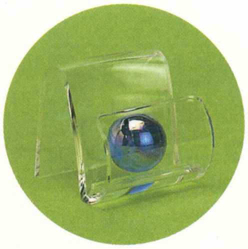
千葉大学自然科学研究科デザイン工学専攻・修士2年。工作（折り紙から金属まで）、音楽、演劇、読書、映画、芸術鑑賞と趣味は多彩。文房具をテーマにしたホームページを公開中。今年の春に放映された『TVチャンピオン（テレビ東京系）』で見事に優勝し、第2代・文房具王に輝く。

E-mail ● takabaru@can.bekkoame.ne.jp

Homepage ● http://www.gunmanet.ne.jp/takabaru/

Quiz これは何に使うもの？

微妙に湾曲したアクリル板の間にビー玉がひとつ。なかでカチャカチャ動いているけど、取り出すことはできません。勉強机の上にあればきっと役立つこの商品。ワープロ叩いてるお父さんにも教えてあげたいけど、さあ、一体何に使うものでしょう？　答えはすぐ下。



こたえ・Marblr Stand　大新興産株式会社（03-1234-5678）　500円
150ページまでの雑誌や、書類を立てるためのスタンド。ビー玉状のボールに挟みこむんだときに紙に適度なアールが付くので、構造が簡単なわりにしっかりと紙をホールドしてくれるスグレモノだ。

ポケモンシェルター

ポケモンカルチャー最前線

1999年7の月をのりきり、ポケモン文化を21世紀に伝えるシェルター開設！ ポケモンファンのオアシスであり、ポケモン好きなコドモの隠れ家であり、ポケモンを知らないオトナの駆け込み寺でもあるのだな。

第2回ポケモンスナップフォトコンクール結果発表

Today's Special

親愛なるみなさま

このたびは、第2回ポケモンスナップフォトコンクールへ、たくさんのご応募をいただき、まことにありがとうございます。このコンクールは、野性のポケモンの生態を明らかにし、学術的研究を進めるため、また、ポケモンアイランドの自然保護の重要性を訴える運動の一環として開催されているものです。

先日行われた第1回もたいへんな成功をおさめましたが、この第2回も、応募総数223通という盛況ぶりでした。私も第1回にひきつづき、審査委員長としてすべての作品を拝見しましたが、いずれも甲乙つけがたく、最終的には撮影技術や作品の完成度だけでなく、タイトルやコメントなども審査の対象とせざるを得ませんでした。そういうことですから、今回選にもれたみなさんも、自信を失わずに、第3回コンクールにのぞんでください。

それでは、入賞者のみなさんの力作と、ポケモンの素顔をごらんください！

ポケモンアイランド自然保護運動推進協会 会長
ポケモンフォトコンクール審査委員長
ライモアン・ケポンド





金賞

『空ってこんなに青かったんだ』

東京都目黒区　園部わか子(38歳)
●エリア：けいこく　●被写体：ゼニガメ

スイマセン、息子の撮ったものです。コケても嬉しそうな顔してるので、こんな題名にしてみました。

かのビートルズも、その才能を見いだし、アレンジして世に売り出したプロデューサーがいたからこそ、スターになれたのです。ダイヤモンドの原石のような息子さんの才能にいち早く気づき、それに狙いすましたようなタイトルをつけて世に送り出したわか子さんには、名プロデューサーの素質があるかもしれません。今後は"篠原涼子 with T.Komuro"のような名前で、息子さんとわか子さんの両方を売り込んでください。(審)



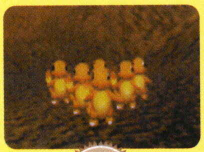
銀賞

『ニョロモ3きょうだい』

京都府京都市　北川あい(6歳)
●エリア：リバー　●被写体：ニョロモ

「こんなん撮れた!!」娘談。

シャッターチャンスを的確に捉えた作品に、芸術性よりもジャーナリズムを感じます。そんな作風に敏感に反応し、タイトルに時代性をとりこんだ点もみごと。報道写真家を目指すのもよいでしょう。(審)



銅賞

『ヒトカゲたちの整列』

北海道白老郡　川西真人(15歳)
●エリア：かざん　●被写体：ヒトカゲ

ポケモンフード、イヤイヤボール、ポケモンのふえをすべて駆使。15分くらいかかって撮りました。苦労しました。

まるでボーリングのピンのようにキレイに並べましたね。完全なるシンメトリーを目指した、現代芸術のようです。(審)

第3回ポケモンフォトコンクール開催！

たいへんご好評をいただきましたポケモンフォトコンクールの開催が、今年も決定いたしました。ポケモンアイランドにて、コンクール用指定カメラで撮影した写真を現像して官製はがきに貼り、住所・氏名・年齢・性別・作品名・被写体の名前や写真を撮ったエリアの名前・作品に対するコメントをお書き添えのうえ、つぎのあて先までお送りください。締め切りは8月16日(当日消印有効)です。
なお、優秀作品は『ファミ通64＋』にて掲載予定です。

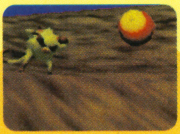
あて先　〒151-8720　東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキーファミ通ＮＰ編集部　ポケモンフォトコンクール係

金・銀・銅賞受賞者には、ポケモンセンターオリジナルのゲームボーイカラーをプレゼント！



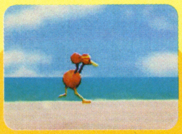
ゲームボーイ版"ポケットモンスター"の誕生3周年を記念して1999年2月27日に発売されたポケモンセンターオリジナルのゲームボーイカラー。表がオレンジで裏面がブルーの2トーンカラーとピカチュウやヒトカゲなどの人気キャラがカワイイと評判の逸品です。
(商品提供：(財)ケポンド財団)

もう一歩で賞



『こんなもん食えるか！』
東京都東村山市　石田浩一(30歳)

マンキーにポケモンフードを
投げたら、偶然こんな写真が。



『かける青春』
北海道札幌市　東　千鶴(27歳)

ビーチでトレーニング中の
ドードーです。
(なんのトレーニング!?　審)



『しかられて』
岐阜県岐阜市　高瀬順子(33歳)

「落ちてるもの、食べちゃいけません!」。
ブーバーより、ヒトカゲへ。



『うつむきピカチュウ』
栃木県下都賀郡　田村加奈子(20歳)

トンネルにて、電撃を出す前に
飛び跳ねた瞬間を激写!!



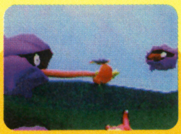
『プリンちゃんズオンステージ』
大阪府大阪市　佐野俊幸(18歳)

ポイントは全員が
笑っているところです。
プリン大好き。



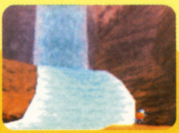
『夢を見る』
茨城県ひたちなか市　坂巻義郎(63歳)

ステージは火山、
被写体はブーバーです。
(幻想的です　審)



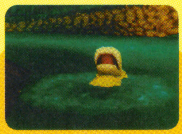
『コイキングが食べられちゃう!?』
大阪府和泉市　上田愛美(11歳)

ちょうどシェルダーが
コイキングをペロッとなめてるみたい。



『母をたずねて三千里』
大阪府枚方市　山口悠一(10歳)

けいこくでゼニガメを撮影。
ってゆうか小さすぎ。(笑)



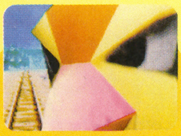
『しずむコダック』
茨城県水戸市　皆川さつき(17歳)

リバーにて、
とても面白い写真が撮れて、
大笑いしました。



『ローソンがないのニャー』
兵庫県養父郡　浜田　旭(7歳)

気軽にシールが作れなくて、
ボクはおこっているのニャー。



『ポッポのにらみ』
富山県黒部市　宮川祐樹(11歳)

この写真を撮るのに、
何回もトライしてたいへんでした。



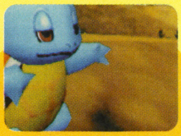
『(さよなら)^2 元気でいてネ!』
山形県東置賜郡　斉藤則子(29歳)

小さくなって消えていくカイリュー……
おしりがプリティ。



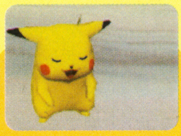
『男なかんじのエレブー』
兵庫県西宮市　米山泰平(8歳)

なんかなんとなくかっこよくて、
男なカンジ。オレは男だ!!



『あやしい……』
香川県綾歌郡　宮本直子(11歳)

ゼニガメ！　あやしい……です。
けいこくにて。
(写真もコメントも最高　審)



『ふむふむなっとく中』
東京都目黒区　坂川絵里香(26歳)

ひとの話を聞いている感じが、
すごくかわいい。ビーチにて。

"もう一歩で賞"を受賞の、全15名のみなさんには、写真のポケモンセンターオリジナル缶バッジ。(詳しく流行通信ポケ通信をみてね。7月1日より発売)30種類のなかから、どれかひとつをプレゼント。これを機会に151種類のコレクションに挑戦してみてね。(賞品提供：ポケモンセンター株式会社)





ポケモンスナップ紀行
～仁義なきカセットの旅～

ある日編集部に舞い込んだ「なんでカセットでシールができるの？」という千葉県の冷水さん(76歳)の素朴な疑問を解決するべく、我々はポケモンスナップのカセットに超小型発信器を取り付け追跡調査を行った。その調査結果は以下のとおりである。札幌から福岡まで全国15ヵ所の工場でプリント作業が進められている。その工場にはN64がズラ～ッと並び、全国で何百台も稼動しているらしい。現在ひとつの工場での平均プリント数は1日300シートくらい。工場の人たちの会話から察するに処理能力としてはまだまだ余裕があるようなので、どんどんプリントを注文してもまだまだいけそうである。



ローソンでは店員さんが親切に対応してくれた。



トラックの運転手さんがカバンに入れて持ち去った。追跡開始！



トラックは工場らしきところへ入っていった。潜入してみる。



ポケモンスナップシール工場を発見！



おぉっ！
N64がズラッと！



カセット発見。
長かったねぇ。



シールができた！
以外と簡単だった。



ロゴの入った袋に入れて完成だ。

1



流行ポケモン通信

ポケモンセンターの新商品情報を中心に、
トレンディなポケモングッズを毎月紹介!

2



3



1 ポケモンセンター発コレクターズアイテム誕生。ポケモン図鑑の番号順に、毎月約15種類ずつ(7月は30種類)、全151種類の缶バッジがリリースされる。ブリスターパック入りで見た目も保存性もバッチリ。すべて集めるとヒミツの特典アリ。

『ポケモンバッジ151』各180円(税抜き)
7月1日より30種類発売中

2 夏到来! 今シーズンに新登場のTシャツをゲットし、海辺でサーフライダーやロコガールを気取ろう。

『なみのりピカチュウTシャツ』青・黄 サイズS・M・XL 3,300円(税抜き)、サイズ110・130(こども用) 3,000円(税抜き) 発売中

3 ポケモンセンターオリジナル腕時計。モンスターボールのカタチのケース入り。

『ポケモンセンターピカチュウウォッチ』、『ポケモンセンタートゲピーウォッチ』、『ポケモンセンタートウキョーウォッチ』(トウキョー限定)、『ポケモンセンターオーサカウォッチ』(オーサカ限定) 各7,500円(税抜き) 発売中

1



トレーディングカードとして集めるだけでも楽しい
『ポケットモンスターカードゲーム』。
しかし、せっかくゲームになってるんだから、
ひとつここいらで遊んでみようってのが、われわれの目的だ。
今月のテーマは、遊ぶための準備。
必要最低限のものを、イチから揃えていくぞ。

2



カード虎の穴

『ポケットモンスターカードゲーム』を、
集めるだけじゃもの足りなくなったアナタへ!

遊ぶうえで、ひとりにひとつずつど~しても必要なのが『第1弾スターターパック』、あるいは『ポケモンジムシリーズ(タケシ、カスミ、マチス、エリカ、ナツメ、カツラの6種類)』のいずれかだ。極端な話、このどちらかさえ用意すればオーケー。

では、どっちを買えばいいのか。それは各自の好みだが、分かりやすさでいえば『ポケモンジム』だろう。『ポケモンジムシリーズ』に入っているカードは、スグに対戦できるように、あらかじめ種類と枚数のバランスが整えられている。また、ルールブックのほかに、遊び方がやさしく解説されている説明書もついてくる。はじめてのひとが、スグに楽しめる工夫がこらされているのだ。

一方『第1弾スターターパック』は、やさしい説明書はついてこないし、デッキのバランスも整えられていない。だが、たとえば『ポケモンジムシリーズ』のタケシパックは、どれを買っても中身は同じだが、『第1弾スターターパック』に入ってるカードは、どれも同じとは限らない。そのため、最初の段階から個性を出せるってワケだ。ただしエネルギーカードが5枚ずつしか入っていないのでゲームで勝つためには最低2パックは買っておきたい。

以上を参考に、来月までにどっちかを買っておいてくれ。

1 個性派を目指すアナタに

『ポケットモンスターカードゲーム スターターパック』(通称・第1弾スターターパック)はルールブック、ポケモンコイン入りで1,300円(税別)。カードは60枚入っていて、その内容は箱ごとにすべて違うってのが魅力だ。

2 お手軽指向のアナタに

『ポケモンジムシリーズ』のスターターは『ニビシティジム タケシ』、『ハナダシティジム カスミ』、『クチバシティジム マチス』、『タマムシシティジム エリカ』。『ヤマブキシティジム ナツメ』『グレンタウンジム カツラ』の6種類。それぞれカード64枚、ルールブック、遊び方説明書、ポケモンコイン入り。各1400円(税別)。

『ポケモン』というモノが流行っているらしい。
子供につきあってアニメを観たこともある。
けれども、一体、ポケモンって何?

テレビを見ていると、探検隊の格好をした俳優さんがプリクラみたいな写真を集めていたり、どこかのお母さんが子供たちとコントローラーを握って勝負していたり。どれもポケモンのCMらしいけど、どことなく違うゲームみたいだ。そもそも『ポケモン』って、アニメのことじゃなかったっけ? と、頭のなかがパニックにおちいっている全国のお父さんお母さんたちに贈るのが、『大人のためのポケモン講座』。日本はおろか、アメリカの子供たちのハートまでガッチリとつかんでしまった『ポケモン』の"イロハ"を、そっとお教えします。子供から「お父さんすご〜い!」なんて称賛を勝ち取るためにも、ちょっとだけお勉強。お母さんもいっしょに読んでくださいね。

1 GB版『ポケットモンスター』。赤・緑・青・ピカチュウの4バリエーションが発売中。
2 手の上にのせると"ピカチュウ "と鳴いて、ほほの電気袋が赤く発光する"てのひらピカチュウ"。トミーから発売中。
3 『ポケモンスタジアム』はGB版ポケモンで育てたキャラを3D画面で戦わせることを可能にしたN64用ソフト。『2』では151匹すべてのポケモンが使える。
4 今夏7月17日公開の劇場映画『幻のポケモン ルギア爆誕』。ポケモンの劇場版は子供たちの定番映画としてすっかり定着。
5 9月発売予定のGB版『ポケットモンスター金・銀』。カラー対応の画面に加えて、シナリオも完全新作。
6 "ミュウ"マスターアップ直前に仕込まれた151匹目のポケモン。通常のプレイでは出現しない、まさに幻。


2



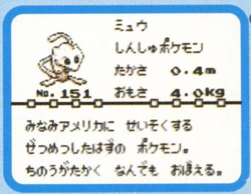
3


1

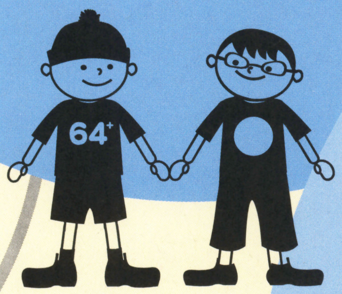

4



5



6



大人のための ポケモン講座

プロローグ・ポケモンの歴史

はじまりは『ポケモン赤&緑』

ポケモンが誕生したのはいまから3年前のこと。任天堂の携帯ゲーム機"ゲームボーイ"用のソフトとして、『ポケットモンスター赤』と『ポケットモンスター緑』の2本が同時に発売されました。主人公のサトシ(ゲームをする時には自分の好きな名前に変えられます)がゲームの世界を旅しながら、150種類のポケットモンスターを集めていくのがゲームの目的です。

『赤』と『緑』ではモンスターの出現する場所や種類が違っていて、両方のソフトがないと150+1種類のポケモンが集められない仕組みになっていました。子供たちの間では『赤』が初心者向きで『緑』が上級者向け、なんてランクわけがなされています。

1996年のゲームの発売と同時に雑誌でのまんが連載がはじまり、徐々にポケモンの人気が高まっていきます。通常のプレイでは登場しない幻のポケモン"ミュウ"(正真正銘の幻で任天堂や小学館のイベントで数回プレゼントされたことがある以外は基本的に手に入らない)の存在が公表されたことも、ポケモンを集めるというゲーム本来の目的を増長し、人気に拍車をかけたといえるでしょう。

ゲーム発売の翌年にはテレビアニメがスタートし、主人公のサトシと旅する"ピカチュウ"というポケモンが、一躍クローズアップされます。"ポケモン=ピカチュウ"という図式が、ここで完成しました。また、ゲームという枠組みを越えて、ポケモンという存在がひとり歩きをはじめた瞬間でもあります。

"てのひらピカチュウ"というキャラクターグッズや、"ポケモンカレー"、"ポケモンふりかけ"といった商品が飛ぶように売れます。夏休みにはJR東日本がポケモン・スタンプラリーを開催し、10万人もの参加者を集めました。

関連ゲームは10種類

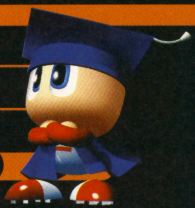
'98年の夏には、いよいよ劇場用アニメとして『ミュウツーの逆襲』と『ピカチュウの夏休み』が公開されます。春にオープンしたばかりの、東京・日本橋の"ポケモンセンタートウキョー"というショップは、ポケモン関連グッズだけを扱いながら、連日多くの人でにぎわっています。

こうしたポケモン人気に応えるように、新作ゲームが続々と登場します。ゲームボーイ版のソフトでは、『赤』と『緑』に若干の修正を加えた『ポケットモンスター青』とピカチュウといっしょに旅ができる『ポケットモンスターピカチュウ』が。ニンテンドウ64版では、ゲームボーイで育てたポケモンどうしをテレビ画面で戦わせる『ポケモンスタジアム(続編と合わせて2タイトル出ています)』や、ピカチュウと会話を楽しむ『ピカチュウげんきでちゅう』、そしてポケモンの写真を撮って遊ぶ『ポケモンスナップ』といったソフトが発売され、どれも大きなセールスを記録します。

このほかにもカードゲームになったポケモンをゲームボーイで遊ぶ『ポケモンカードGB』や、ポケモンならではの趣向が凝らされた『ポケモンピンボール』が人気を集め、いよいよ9月に"元祖"ポケモンの続編にあたる『ポケットモンスター金・銀』が発売されようとしています。

次回からは、ポケモンについて項目をわけ、それぞれの内容について掘り下げていく予定でいます。

メーカー／コナミ　価格／7,800円　ジャンル／スポーツ　128メガ　バッテリーバックアップ　コントローラパック対応　64GBパック対応



スピード狂のアナタに贈る

速球王への道! 打撃編

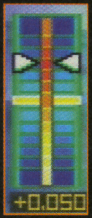
速球といえばとかく話題にのぼるのは投手の話ばかり。でもパワプロでは打球の速度だって大切。相手守備のエラー率が上がる、打球の飛距離が伸びる、野手の間を抜けやすい、など打球が速いといいことづくめなのだ。それに、速い打球をかっ飛ばすことはなにより気分がいいもの。とはいえ打球のスピードを決める要素はけっこう複雑。ということで今回は打球速度を決めるポイントを解説する。



超速打球のためのその1 【タイミング】



打撃時にバットにボールが当たるのは、ホームベース上を通過する0.1秒前から0.1秒後の範囲。この範囲外では空振りとなってしまう。ではいつ打つのが、速い打球を飛ばすためのベストタイミングなのかというと、それはボールがホームベース上を通過する0.05秒前。これは『パワプロ6』から引っ張り打ちが強化されたための処置。基本に忠実に、ジャストタイミングでのセンター返しを狙っているようでは、速球王への道は遠い。気持ち早めの打撃を心がけるのだ。



超速打球のためのその2 【芯で打つ!】



バッティングの鉄則は、ボールをバットの芯で捕らえること。打球速度を上げるのにも、この鉄則は変わらない。微調整が命、だぞ。キャンプモードでは画面表示もされる、バットの"真芯"で打つと、打球速度が速くなる効果がある。ミートカーソルの中心からボールが離れるほど打球は遅くなるから、真芯でのバッティングをぜひ身につけたい。強振使用時に、真芯で打てば打球速度はさらに上がる。


●通常のミートカーソル


●強振使用

超速打球のためのその3 【球種を選ぶ】



速い打球を飛ばすためには闇雲に打てばいいというものではない。球種を選ぶことも絶対重要。基本的に打ちにくい球ほど打球は速い。あえてストレートを見送り、打ちにくい球に挑んでこその速球王だ。全般的に速い打球が飛びやすいのはタテ変化系の球。なかでもチェンジアップは、読み切ってしまえば球速も遅くこれほど打ちやすい球はない。超速打球の餌食とするのにもっとも適した獲物といえる。

より速く
- 高速スライダー・フォーク・SFF・ナックル・チェンジアップ
- ↑ シンカー
- ↑ スローボール・カーブ・シュート・スローカーブ・落ちるスライダー
- ↑ ストレート
- ↑ スライダー・パーム

超速打球のためのその4 【広角打法】



プレイヤーの技術がどんなに高くても、打球速度の基本は選手の持つパワー。非力な選手で超速打球を目指すのは難しいものがある。パワー以外にも、打球速度に影響する能力が広角打法。これを持たない選手は、ボールがホームベース上を通過後0.017秒以上たってからのタイミングで打つと、打球速度が遅くなるのだが、広角打法を持っていればそんなことはない。サクセスで取得したい特殊能力だ。

●広角打法を持つ選手
巨人-広沢
横浜-ローズ
福岡ダイエー-秋山

さらに深く『パワプロ6』情報をあなたにお届け。[Power Pro Sports]

パワスポ





遊べば遊ぶほどに新しい発見のある『パワプロ6』だから、みんなまだまだプレイしているはず。パワスポではそんなアナタに得する情報を続々とお伝えするぞ。

Player

この選手を使え!

第1回
西武・垣内選手

計360人にも上る『パワプロ6』の登録選手。
ここでは普段は使われにくい、地味めの選手に注目する。





'99ペナントの成績

- ◆打率…….267
- ◆本塁打……8
- ◆打点……25
- ◆盗塁……5
- ◆試合……51

('99年6月11日現在)

55 垣内 位 外野手 利 右投右打 フ スタンダード

ミ	2	走	10
パ	95	肩	11
特	ケガしやすい、強振多用	守	9

清原2世などと呼ばれ、期待されてきた垣内選手だが、ここ2年は低迷が続いていた。ところが今期は現在、チーム1の本塁打数を誇る大活躍。『パワプロ6』では使いどころが難しいが、パワー95は西武の中ではチーム5位。右打者が少ないので、左投手への代打の切り札として頼りになるだろう。

Success

サクセス ちょっといい話。

今月のいい話:**仏契大学で妨害工作!**

特徴ある6つの大学で選手を育成できるので、よりやり込みが複雑になった『6』のサクセス。毎回ちょっと得する情報を紹介するぞ。

●エコ・マーケット作戦(第1巻)/他校に古い道具を売る。効果はさまざまで成功率もやる気によって変化する。

●ロンリーポッチ作戦(第1巻)/他校の部室に犬を入れてやる気を下げさせる。成功率は72%と高めだ。

●信頼できるヘビ作戦(第1巻)/成功すると試合時にミット移動が見えるようになるが、成功率が低くオススメできない。

●信じる者はだまされる作戦(第2巻)/ニセの投球サインを教える。成功率80%と高いが、あかつき大学では20%となるので注意。

●人のウワサも75日作戦(第2巻)/相手チームを弱くする効果はないが、成功率が85%と高いので、ぜひ使っていきたい。

●恋のから騒ぎ作戦(第2巻)/これもまた85%と成功率は高いが、男マネージャーの官僚大学には通用しないのだ。

●タダより高いものはない作戦(第3巻)/熱血大学には通じないうえに、成功率が50%しかない。使えない作戦といえるだろう。

●ツミ深き者はコウベをたれる作戦(第3巻)/お金を5000円使ってしまうが、必ず成功する作戦。ただし所持金が足りないと失敗する。

●雨上がりの夕焼け作戦(第3巻)/100%成功する作戦。相手の打撃レベルを下げる効果があるので、投手育成のときはグッと有利に。

妨害作戦は仏契での育成の要。大豪月の評価を上げるため、試合で他校に勝つため、妨害作戦を実行しよう。ただし第3巻は3年生以上にならないと、もらえないので注意すべし。



Dramatic Pennant

ドラペナで盛り上がる!!

毎月テーマを決めてドラマティックペナントをやり込んでいくぞ。
今月のテーマはオールスター。スタメンを自軍で揃えてしまおう。

今月のテーマ オールスターのスタメンを自軍選手で揃える



息長く遊べる『パワプロ6』の中でも、ドラマティックペナントはとりわけやり込みが効くモード。そのままでも十分におもしろいドラペナだが、テーマを決めてやり込めば上級者はさらに楽しめるはず。今回はオールスターゲームのスタメン選手をすべて自軍から送り出すことに挑戦した。が、これ予想以上に難しい。どのチームも弱点となるポジションを抱えているため9ポジション独占ができないのだ。また外野手には長距離打者が多いので3選手送り出すのは至難の業。キャンプでいかに弱点をなくすかがポイントといえる。



PassWord

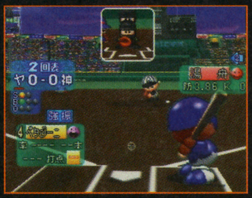
続々と登場!!

新規加入選手パスワード

『パワプロ』開発陣が公表した、最新選手データを反映したパスワードを紹介する。"データあれこれ"のモードで入力して使おう。

9 ペタジーニ 位 一塁手 利 左投左打 フ クラウチング

ミ	3	走	10
パ	155	肩	10
特	パワーヒッター、安定感	守	9

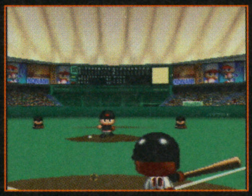


●ヤクルト　ペタジーニ選手
ホージーに代わり、新加入したペタジーニ。開幕前はあまり注目されていなかったヤクルトの開幕ダッシュを支える活躍を見せている。この選手の魅力である長打力を活かしてホームランを量産しよう。

がばそ とすさ よぞあ ばでは あずそ はぎば んねつ くでは
ねごべ ふひて びぎす ぞきぶ やそそ すらぞ きは

10 フランクリン 位 外野手 利 右投両打 フ クラウチング

ミ	4	走	11
パ	145	肩	12
特	体当たり	守	10



●日本ハム　フランクリン選手
フランクリンも今年からの新加入組。ビッグバン打線に欠かせない中心選手だ。外野手としては、守備力、走力の低さがちょっと気にはなるが、貴重なスイッチヒッターの長距離砲として期待したい。

つぼり ねぜづ りわぐ りがよ へづま ひすと わぞぞ んちお
ぞずろ おなこ づだや せでほ やきろ らばお がぬし か

トライフォースタイムス

第3号

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

全国的に梅雨に入り、うっとうしい毎日が続いています。この時期は食あたりなどが発生しやすいため、食べ物の保管には注意しましょう。なお湿気を避けて幻影の砂漠へ行かれる方は、くれぐれも足下にご注意を。長雨による流砂で行方不明者が続出しています。きたるべき盛夏に向けて御自愛ください。（T.T.編集部）

特集
見直そうわが町

王国随一のにぎやかな城下町

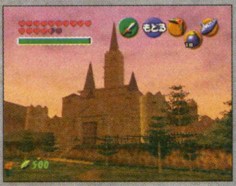
ハイラル城・城下町

王の住まわれるハイラル城とその城下町には隠された穴場がいっぱい。今回は住人も知らない魅惑のスポットを徹底紹介するぞ!

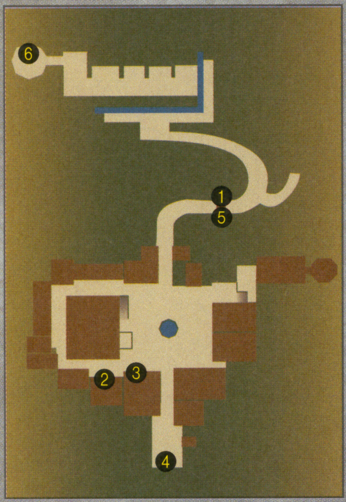
Sightseeing

荘厳な建造物の美

王国の象徴としてそびえるハイラル城は、長年の風雪に耐えその荘厳な美しさをいまに伝えている。ただし一般市民の入城は禁止されているので注意しよう。



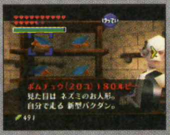
⬅❶の城門の上は当然立ち入り禁止だが、ここからの眺めは絶景。早朝や夕方の表情がおすすめだ。



Shopping

ボムチュウ屋

人や物が集まる大都市だけあって、貴重な品物が手に入る。なかでも好事家におすすめなのが、❷で売られている爆弾マニア垂涎の品、ボムチュウだ。在庫に限りがあるうえ、ほかの場所での入手は難しいから買い逃さないように!



⬅夜間しか開店していない穴場中の穴場。かなり高価なのでルピーをたくさん用意しておこう。

Playing

宝箱屋

数ある娯楽施設のなかで、とくに人気なのが❸の宝箱屋。運に恵まれれば、誰でも一攫千金を狙えるのが理由だろう。ただ最近緑の服を着た謎の少年が荒稼ぎしているらしく、何か秘訣があるのではというウワサが広まっている。



⬅的当てやボウリングと違い、武芸に自信がなくても楽しめる。子供たちに大人気だ。



➡謎の少年のプレイを、隠し撮り成功。手にしている紫色のメガネにそのヒミツが!?

Topics 町のウワサ大検証

大都市には興味深いウワサがつきものだが、それはこの城下町でも同じ。ここでは取材中に各所で聞いたウワサを集めてみた。定番の観光スポットに飽きた方は、ぜひ自分の目で確かめてみよう。



「何でか知らないけど、変な場所に金が落ちているんだよな……」



⬅町の門、❹の上で大金を発見。町中でもバルコニーなどに落ちていた。金持ちの道楽か?



「お城を見ようと思ったら、突然時報が。びっくりしちゃった」



⬅❺に据えられている鳥の彫刻は時を告げる。各地で見られる謎の石碑と同じ原理なのかも。



「城の中庭から謎の肖像画が見えるんだよ。あれって誰なんだ?」



⬅❻の窓からのぞける壁に問題の絵が。ロンロン牧場の関係者とのウワサもあるのだが……。

謎の石碑
ゴシップストーン
～王国調査隊第四次報告書より～

ハイラル各地に点在する石碑について、王国調査隊の中間報告がまとまった。これまでの調査ではこれらの石碑は古代の情報記憶装置だったとされているが、その記憶には現代の事件を予言するものまで秘められているという。以下にメッセージの一部を抜粋しよう。調査隊は以後も石碑の全容解明に尽力する所存である。

ガノンドロフの乗る馬はまっ黒なゲルド馬らしい



一見重要には見えないが、6ヵ所で同じメッセージを確認。異世界の伝説に登場する覇王が、黒と名の付く馬に乗っていることと関係があるのか、現在も調査中である。

ロンロン牧場のマロンは、いつか馬に乗った王子様が迎えにくると思ってるらしい



固有名詞が現代と一致する点はいまさら驚くほどのことではないが、ここまで世俗的な事項についての予言は少ない。古代の少女も白馬の王子様を夢見ていたのだろうか。

オプションでホールド注目を選んでプレイするのが本当のゼルダ通らしい



今回もっとも物議を醸したメッセージである。全般に意味不明で"ゼルダ"もゼルダ姫のことではないらしい。文脈からは"楽をするな"という意味にもとれるのだが……。

ハイラル平原の西側の川からちょっとはなれた木の近くにヒミツがあるらしい



別働隊の調査の結果、巧妙に隠された穴を発見。石碑の情報の確かさが立証された。やや説明がくどい傾向にあるのは、穴のあった位置からしてしかたないところか。

チュウゴロンは自分のサイズを考えなかったので店がきゅうくつらしい



ゴロンシティの鍛冶屋に関する予言。ちなみに同氏は店内で成長されたらしく、調査隊派遣時は通路を通れないほどであった。氏の外出には土木工事が必要であろう。

ゲルドの修練場はハードなくせにもらえるお宝はたいしたことないらしい



じつはこの予言が納められた石碑は巨大邪神像前にあった。つまりすでに修練場に挑戦済みの可能性がある。もっと早く言ってくれ、と古代人も感じていたに違いない。

冒険生活ミニ手帳

厳しい冒険の日々も、ちょっとの工夫で楽になるもの。例えばメガトンハンマーのパワーを利用すれば、堅い背中をもつスタルチュラも一撃。ほかにもテクタイトを転ばせたりと、利用価値は高いのです。



⬆青テクタイトも水際まで誘導すればこのとおり。日ごろの恨みを晴らしましょう。

恐怖の館

古今東西の怖いキャラクターについてアンケートを取ったところ、以下のような結果に。ちなみに1位とそれ以下の票差は圧倒的だった、と書き加えておきます。



No.1 大妖精

➡この迫力を前にしては、かのガノンドロフもタジタジというウワサも。男性票が8割を超えました。

No.2 リーデット

➡暗闇で出会ったときの恐怖は筆舌に尽くしがたいほど。太陽の歌に弱いのは救いでしょうか。



No.3 ライクライク

➡実害のほうが問題になったキャラクター。数百ルピーを一瞬で食われるのは確かに恐怖でしょう。





失神者続出!!

真夜中のファイター

ひと晩で何体のモンスターを倒せるか？ この耐久バトルが、いまバトルマニアの間で流行中。現在までのところハイラル平原では20体、巨大邪神像前では31体という記録が出ているが、まだまだ記録は伸びそうだ。

ハイラル平原



⬆子供リンクで挑戦。川を背にして戦えば、背後から攻撃されないので安心。

巨大邪神像



⬆こちらは大人リンクで。青リーバを倒さず緑リーバを倒し続けるのがポイント。

メーカー／任天堂　価格／6800円　ジャンル／アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応

1999
8



ウェットリス

イマジニア　1998年11月27日発売　価格5800円

いっぱい溜めて一気に消す パズルゲームの醍醐味だ！

なんか雨ばっか降ってやがる……。外に出ると濡れちまうけど傘をさすのは面倒くさい。ジメジメしてるせいで気持ちまで陰気になっちまう。この梅雨ってのはストレスばっかが溜まる。ホント好きになれねえぜ。こんなジメジメ気分で今回紹介するのはイマジニアの『ウェットリス』だ。

なんだかもっとジメジメしちまいそうなタイトルだと思ったら、プレイし始めも降ってくる水がこぼれないようにレイクという湖を作って溜めていくって内容。さらにこのレイクの地形をキレイに積んでいくのもけっこうムズイと来るから、ジメジメした梅雨気分のうえにイライラも重なって、ドンドンストレスが溜まっていっちまいそうな感じ。こんなんじゃプレイする意味無いじゃねえかと思うだろ？　ところが、プレイを続けてレイクの水を蒸発させられるようになると、ジメジメ気分はガラッと変わって凄まじい爽快感を味わうことができるぜ。

水を蒸発させて得られるスコアは状況によって変化する。基本的には水を溜めるだけ溜めて一気に蒸発させたほうがスコアが高くなるってワケだが、高いスコアはそう簡単に得られるもんでもない。水を溜めておくレイクを大きくするばかりでは、あまり高いスコアを得ることができねえ。それよりも小さなレイクをいくつか作っておかないと効率よくスコアが稼げねえってわけだ。さらにスコアを稼ぐには、レイクの深さを増すと出現するアヒルを数多く出すことが重要になってくるぜ。

だが、レイクの数や深さを増すには地形を盛り上げるしか無いわけだが、あまり地形を上げすぎると地震計がマックスまで溜まって地震が起こっちまう……。この地震が起こると画面上の地形がめちゃくちゃになって、レイクのなかの水もこぼれていく。つまりほぼ確実にゲームオーバーになっちまうってワケだ。水を多く溜めるには地形を上げなきゃなんねえし、地形を上げすぎると地震が起きて水を溜めるどころじゃなくなっちまう。ホント苦労の耐えないゲームだが、苦労を積み重ねて画面になみなみと溜まった水を一気に蒸発させたときの快感と言ったら……、マジでたまんねえぜ！

こんなふうに、苦労に見合うだけのスコアを得るコトって、おもしろいパズルゲームに無くてはならない重要な要素だよな。ジメジメイライラした気分から一転して味わえる吹き抜けるような爽快感。この爽快感がイヤ～な梅雨のジメジメを、あとかたもなく吹っ飛ばしてくれるはずだぜ。

byブンブン丸(ファミ通１の晴れ男)



1999 9  スターフォックス64

1999 10  ウェーブレース64

1999 11  ゴールデンアイ007

1999 12  F1- WORLD GRAND PRIX

2000 1  バンジョーとカズーイの大冒険

2000 2  ヨッシーストーリー

2000 3  1080° スノーボーディング

2000 4  F-ZERO X

2000 5  ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ！

1999 6  実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98

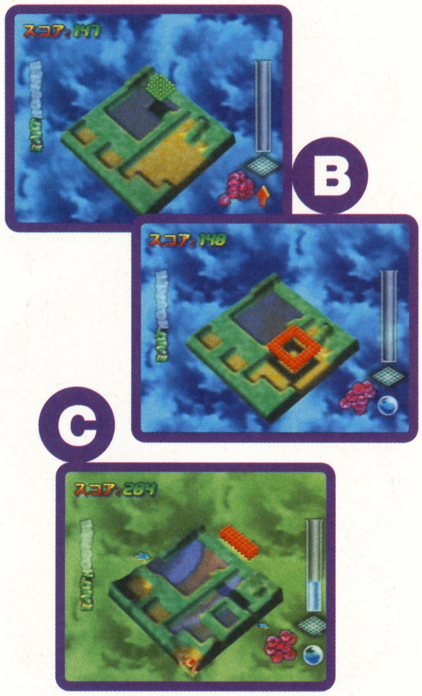
1999 7  ブラストドーザー

このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。



基本的なプレイの流れを説明していくぜ!

ゲーム開始からしばらくは、土地を盛り上げるアップブロックしか出現しない。まずはこのブロックを組み合わせて、レイクとなる囲いを作っていこうぜ(A)。ただし、いきなり大きなレイクを作ろうとしても途中でアップブロックが足りなくなってしまうから、ある程度の大きさにしておくこと。しばらくするとアップブロックのほかにもいろいろなブロック(B)が出現するようになる。ここで出現するウォーターブロックは囲いの外に置いてしまうと水が外にこぼれてしまう。このこぼれた水は画面右のタンクメーターに蓄積され、タンクメーターが満タンになるとゲームオーバー(C)になっちまう。水が外に漏れないように、作っておいた囲いのなかにウォーターブロックを入れていこうぜ。囲いに水が溜まればレイクの完成だ。このレイクにファイアーブロックを落とせばレイクの水を蒸発させて消すことができ、このとき、蒸発させた水の量が多ければ多いほど、タンクメーターに蓄積された水を多く消すことができる。



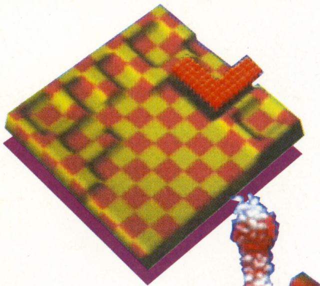
ヤバイのは水だけじゃない地面にもワナが!!

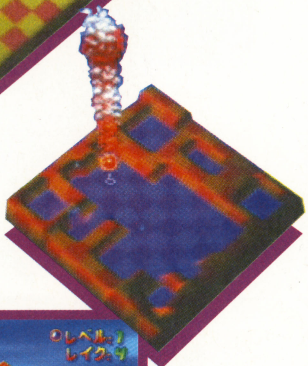
タンクメーターとはべつに、画面左にあるメーターが地震計だ。地震計は地形の土の量が高くなっていくと上昇し、満タンになると地震を起こしちまう厄介なメーターだ。この地震が非常に危険。地震が起きると地形はメチャクチャになってしまい、レイクを囲っていた地形も下がってしまう。そのため溜まっていた水が流れだして、一気にゲームオーバー(D)という事態にもなりかねないってワケだ。地震計を減らすには、地形の土を減らすしかない。基本的にはダウンブロック(E)を使って盛り上がった地形を削っていくわけだが、それでも削りきれないことがある。そんなときはファイアーブロック(F)でも盛り上がった地形を削ることができる。それでも間に合わない場合は、落とした部分に穴を開けちまうという邪魔ブロックのボム(G)を使おうぜ。もちろん、レイクのド真ん中に落としたら中の水が穴からこぼれちまうが、急激にせり上がった端部分などを削るには丁度いい。水がこぼれない位置を見極めて地形を削り取っていこうぜ。





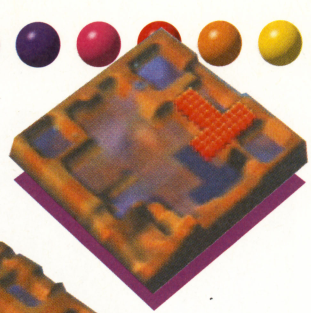
このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

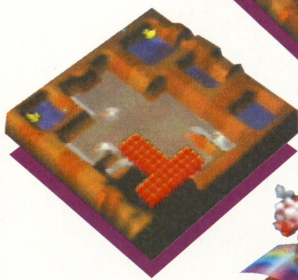




F









G

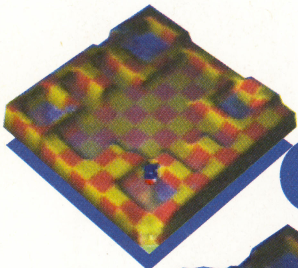


ハイスコアを狙うためのポイントを理解しようぜ！

ある程度の時間プレイが続くようになったら、つぎはハイスコアを狙っていこうぜ。このゲームでは水を蒸発させたときにスコアが加算され、この蒸発のときの状況によって加算されるスコアの倍率が増加していくってワケだ。倍率を増加させるには、レイクをできるだけ数多く作り多数のアヒルを出現させ、つねに虹を出し続けることがポイント。まずは画面上に複数のレイク(F)を作る。するとこのレイクの数だけ得られるスコアが倍加される。レイクが3個なら3倍といった具合だ。つぎのアヒル(G)は、レイクが一定の深さになると出現し、その数が増えるごとに倍率が上がっていく。1個で2倍、2個で4倍と、レイクよりも高倍率だぜ。ラストの虹(G)は、画面上に一定量の水が溜まると出現する。この虹が出ている間は、得られるスコアに10倍もの倍率がかかるぜ。この3つのポイントをしっかり押さえておけば、数百万というスコアだって簡単に出せるようになる。

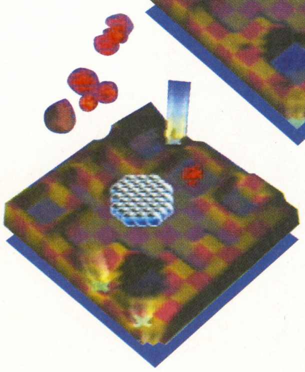
危険な落下物をどうやり過ごすか!?

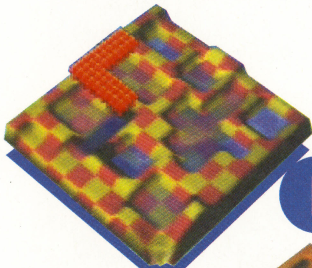
爆弾が地形に穴を開けるのは説明したとおりだが、地形を削りたくないときはタダの邪魔者。あらかじめ端にコイツを捨てるスペースを作っておこうぜ。だが、開いた穴に爆弾を入れちまうと、さらに3つの爆弾が落下点もランダムに落ちてくる。(H)これは絶対に禁止だ！　開けた穴から少しずらして爆弾を落下させるか、アップブロックで穴を塞いでから落下させようぜ。爆弾のほかに注意しなきゃならないのが、雨(I)、アイスキューブ(J)、マイン(K)の3つだ。雨はゲーム中ずっと地形全体に降り続ける。地形の端を囲まないと水をためることができない。アイスキューブは不特定の落下点から落ちてきて、レイクに落ちた場合そのレイクを凍らせる。凍ったら時間が経過するか、ファイアーブロックを1発当てて解凍しないと水に戻らないぜ。もっとも危険なのがマイン。コイツはレベルが上がると一番大きなレイクにしばらく浮かんで消えていく。そのときマインのあるレイクを蒸発させると、爆弾のように爆発。時間を経過させてやり過ごそう。



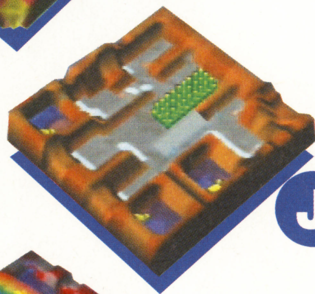
H



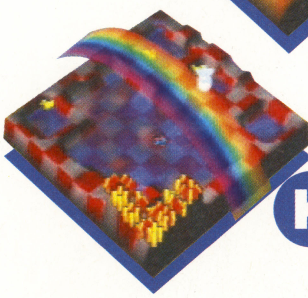




I



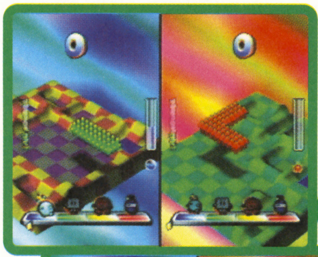
J



K

スピードが重要！
対戦モードを極める！

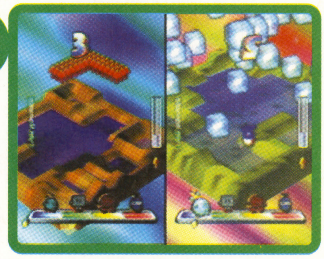
ふたりでプレイできる対戦モードのルールは基本的にひとりプレイのときと変わらず、タンクが満タンになったらゲームオーバー(L)。ただし、ひとりプレイのときとちがって相手のプレーを邪魔することができる。これは水を蒸発させることで溜まっていく、画面下のエネルギーメーターが必要。ひとりプレイのときはレイクの数を増やしたり、アヒルを出現させるといった部分がポイントだったが、対戦ではスコアという概念はない。効率よくエネルギーを溜めるために、できるだけ大きなレイクを作ることが重要ってワケだ(M)。このエネルギーメーターが一定量溜まれば相手に4種類の攻撃ができる。攻撃には、相手陣地に水を降らせる水攻撃(N)。相手のレイクを氷結させる氷を落とす氷攻撃(O)。相手の陣地の地形をめちゃくちゃにする地震攻撃(P)。相手の陣地を穴だらけにするボム攻撃(Q)がある。水攻撃や氷攻撃でチマチマ攻撃しても大きなダメージにはならない。相手陣地に水が溜まったところで、地震攻撃やボム攻撃を決めて水を流れさせるのがベスト。それでも相手が粘るようなら、さらに水攻撃でタンクに水を加えてトドメをさしてやろうぜ。だが、逆に自分が同じコトをやられたら、ほぼ負けると思った方がいい。いかに相手よりも速く強力な攻撃を決められるか？　ここがもっとも重要なポイントだぜ。

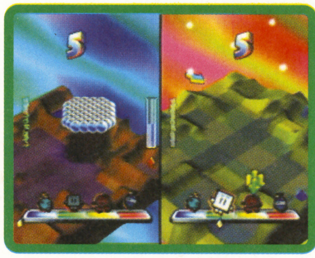
L



M



N


O


P


Q


ほかにのモードも
大充実って感じ！

このゲームにはノーマルモードや対戦モードのほかにもいろいろなモードがある。プロモード(R)はレベル5からスタートする上級者用のモード。このモードオリジナルの2ボム弾など、強力な邪魔ブロックがあるのも特徴だ。チャレンジモード(S)では時間制限やブロック制限などをした、スコアアタックがプレイできる。ノーマルモードのように長くプレイするのではなく、いかに効率よくスコアを稼ぐかを追求したモードだ。ハンデモード(T)では、ペナルティを受けた状態でプレイがスタート。地震計やタンクが溜まっていたり、地形が凍っていたりボコボコだったりといろいろなペナルティを選択できる。通常のプレイに飽きてしまったら遊んでみるといいだろう。

R


S


T1


T2


GB++ ゲームボーイプラスプラス

GBってけっこう、埋もれた名作があるんだよね。このコーナーでは、やらないと損をする名作をガンガン紹介していくぞ。



メトロイドII RETURN OF SAMUS

任天堂 | 1992年1月21日発売 | 価格3,400円



使命は奪われたメトロイド奪還!! 宇宙海賊をブッ飛ばせ!!

今回からスタートしたこのコーナーでは、歴代名作GBソフトを大紹介していくぞ。キミの知らなかった名作が見つかればいいね。ということで今回紹介するゲームは任天堂の人気ソフトのひとつ『メトロイドII RETURN OF SAMUS』(以下、メトロイドII)だ。

『メトロイド』シリーズのファンには、その独特の雰囲気が好きという人が多い。だから、まずはこのゲームのストーリー、世界観から紹介していくぞ。『メトロイドII』の舞台は、宇宙に浮かぶ惑星SR388。映画『エイリアン』の怪物が住んでいそうな、おどろおどろしい惑星だ。そこに巣くう謎の宇宙生命体メトロイドを全滅させるため、宇宙の賞金稼ぎ、サムス・アランは調査を開始するのだ……が、惑星SR388の内部は迷路のような地下世界。そしてつぎからつぎに出現するモンスターたち。さすがのサムスも、そう簡単には先へ進むことはできないぞ。だから惑星SR388のいたるところに隠されたアイテムを見つけ出して、サムスを強くしていかなくてはならない。アイテムによってサムスをパワーアップすることで、新しい場所へ行けたり、強敵を倒せるようになったりするからだ。

といっても、アイテム探しはそう簡単にできるわけではない。メトロイドや隠し通路の先にアイテムが置いてあったりするわけだ。メトロイドを倒すにはミサイルが必要だし、サムスにそこそこのエネルギーがないと危険。エネルギーをアップさせるには、エネルギータンクが必要。つまり、最初はミサイルのストック数をあげることと、エネルギータンクを手に入れてエネルギーを上げることが重要というわけ。そうやってサムスをパワーアップさせながら、モンスターのボス的存在である30数匹のメトロイドを全滅させるのだ。

こう書くと、なんだかとても難しそうな感じがしてしまうかもしれないけれど、そんなことはない。難易度のことでいうと、任天堂はゲームバランスがとても親切。アクションゲームが苦手という人でも、十分楽しんでクリアーできる難易度になっているぞ。『メトロイド』シリーズはとくに、そういう微妙なゲームバランスが職人技だ。その適度な難易度が『メトロイド』のおもしろさの秘密なのかもしれない。

ファミコンのディスクシステムが1作目にあたるけれど、かなり昔の作品ということもあって、これはとても入手が難しい。いまでも手に入りやすい『スーパーメトロイド』からその職人技と、その独特の雰囲気を味わってみるといいかもしれないね。ちなみにスーパーファミコン版の『スーパーメトロイド』は、ニンテンドウパワーの書き換えで手に入る。



ミサイルとエネルギータンクのストック数を増そう!!

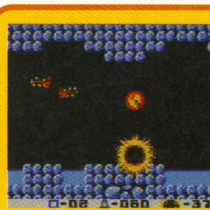
ミサイルはボスを倒すうえでかなり役に立つアイテムだ。通常のビームよりも威力があり、より大きいダメージを敵に与えることが可能。ビームでは開かないドアも開けることができるぞ。ミサイルは複数手に入れることができる。そしてエネルギータンクも手に入れれば入れるほどサムスのエネルギーが増加。つまり強敵とも楽に戦え、多くのダメージを受けても大丈夫というわけだ。



⬅ミサイルタンクを手に入れることで、ミサイルのストック数を増やすことが出来る。たくさん集めよう。

必須アイテムを見逃すな!!

少しでも持っていればゲームを進めることができるミサイルのようなアイテムもあれば、必ず入手しなければならないアイテムというものもある。たとえば壁に貼りついて移動するためにはスパイダーボールというアイテムが、敵を凍らせないと進むことが不可能なところでは、敵を凍結させるアイスビームが必要という具合。必須アイテムは、ほかにもあるので探し出そう。



⬅爆弾は、なくてはならないアイテムのひとつ。ゲームの序盤で手に入るアイテムだから必ず手に入れよう。

いたるところにある隠し通路を発見しよう

惑星SR388内には、無数の隠し通路が存在する。その通路を発見するのも、このゲームの楽しみのひとつ。入り口が地面にある場合や、壁にある場合があるが、たいていはボムで発見することができる。あやしいところにボムを仕掛け、爆発させてみよう。地面や壁の表面部分が崩れて、隠し通路がその姿を現わすはず。意外なところに隠し通路があったりもするぞ。



⬅隠し通路の先に重要アイテムが置いてあることが多々ある。隠しアイテムを見逃さないで手に入れよう。

敵を倒して体力回復&ミサイルストックだ!!

敵を倒すとサムスのエネルギーが回復するアイテムや、補充ミサイルが出現することがある。敵を倒すとつぎのフロアにサムスが移動するまで敵は復活しないのだが、場所によっては倒しても倒しても敵が出現するゾーンがある。そこでアイテムを集めると効率がいいぞ。ただし、やりすぎると敵はアイテムを出さなくなるので注意だ。アイテムが出なくなったらフロアを出てまた戻ろう。



⬅ここは通気口のようなところから、たくさんの敵が出現する場所。エネルギーの回復に便利だ。

空中での方向転換をマスターしよう!!

サムスはスペースジャンプを手に入れることで、回転ジャンプ中に再度ジャンプすることができる。それをくり返すことにより自由に方向転換や空中浮遊ができるわけだ。いままで行けなかった場所に行けたり、ルートの近道などが可能になるのだ。ちなみにスクリューアタックを入手すると、サムスが空中回転中に敵に接触することで、弱い敵ならば一撃で倒すことができる。



⬅スペースジャンプがあると、このようにダメージの沼に落ちることもなくなるだろう。必須アイテムだ。

メトロイド関連ゲームソフトウエア

メトロイド

任天堂/1986年8月6日発売/価格2,600円
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

惑星SR388で発見された、メトロイドを宇宙海賊から奪回するのがサムスの目的だ。基本操作は『メトロイドⅡ』とほぼ同じだが、しゃがむことができないというオチャメなサムスがとても笑える『メトロイド』シリーズ第1作だ。



⬆未知の生命体であるメトロイド。宇宙海賊に悪用されないために、サムスが惑星ゼーベスで戦う。

スーパーメトロイド

任天堂/1994年3月19日発売/価格9,800円
スーパーファミコン

ベビーメトロイドが宇宙海賊に奪われてしまった。再びサムスが宇宙海賊と戦うぞ。スーパーファミコンということで、グラフィックはもちろん、サイボーグのようなサムスの動きがとても美しい。ニンテンドウパワーで書き換え可能。



⬆使いかた次第で生物兵器にもなれば、有効利用もできるメトロイド。宇宙海賊に再び奪われることに。

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ

任天堂/1999年1月21日発売/価格5,800円
ニンテンドウ64

マリオやピカチュウなどの任天堂の人気者たちが集まって、大乱闘をくり広げる対戦型アクションゲーム。人気者のひとりとして、サムスも『メトロイド』から飛び入り参加だ!! このゲーム唯一の女性キャラクターということになる。



⬆『メトロイド』でもおなじみサムスのボム攻撃。敵は、サムスにうかつに近づけなくなるわけだ。

お笑いゲーム共通一次試験

名前　　　　点

株式会社アスキー エンタテインメントメディアカンパニー ファミ通NP編集部 読者ページ投稿委員会

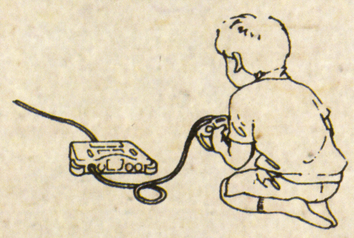
問1: ドルフィンの後継機として、新しいハードが発表された。
さて、何という名前のハード?　(　　　　　　)

問2: マリオが酒場でボヤきました。
空欄に適切な言葉を入れなさい。　あ〜(　　　　　　)かなぁ〜。

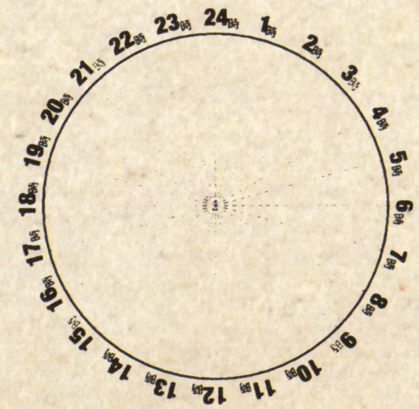
問3: ピーチ姫の好きなタイプの男性はどういう男性?(　　　　　　)

問4: ドンキーコングを捕らえたマリオ。
いったい何のために捕らえたのか?(　　　　　　)

問5: 彼は64で何をしているのでしょうか?
正しいと思われる図を描きなさい。

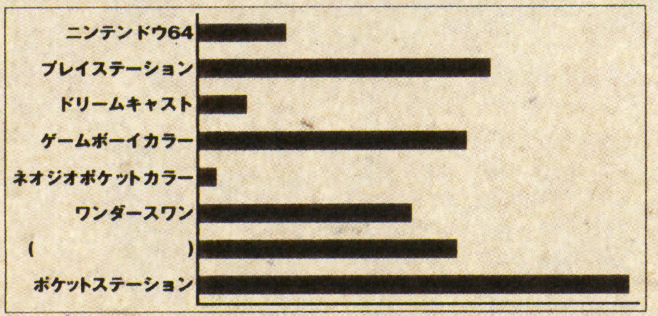


問6: ルイージの一日を円グラフで書きなさい。





問7: つぎのグラフは`99年5月17日〜23日の各ハード売上げ数である。空欄に適切な言葉を書きなさい。



問8:つぎの計算をして、空欄に適切な言葉を入れなさい。
スーファミ÷(　　　　　　)=ルイージ

問9: ドルフィンですごいことをしようと思いました。空欄に適切な言葉入れなさい。
私はドルフィンで(　　　　　　)をします。

問10: 空欄に、適切な言葉を入れなさい。
スーパー(　　　　　　)

パズル野郎リミックス?トリロジー

ポケモン151匹シークパズル

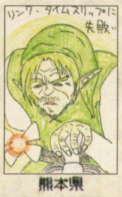
ベ	ル	イ	コ	ア	レ	シ	ド	メ	パ	ウ	ユ	チ	イ	ラ	ピ	ウ	イ	デ	ン	イ	ウ			
ロ	ト	サ	キ	ン	ト	ー	ガ	ノ	ル	ー	ジ	ユ	ラ	カ	ツ	ツ	ス	ケ	ー	シ	イ			
リ	ン	ベ	ー	ド	ー	ド	ー	ク	シ	サ	ン	ダ	ー	ラ	ピ	ボ	リ	ゾ	ロ	ヨ	ニ			
ン	コ	バ	タ	ラ	プ	ラ	ス	ラ	エ	ジ	ー	♀	ス	カ	ゴ	ツ	ー	タ	ス	ム	オ			
ガ	ロ	フ	リ	ー	ザ	ー	ラ	ゲ	ン	ユ	ホ	ン	タ	ブ	ー	ト	パ	ウ	ワ	ウ	コ			
カ	イ	ロ	ス	ヤ	ダ	グ	ト	リ	オ	ゴ	イ	ラ	ー	ト	ス	ラ	ー	ル	ガ	ヤ	リ			
ス	ゼ	シ	ヤ	ワ	ー	ズ	ラ	プ	リ	ン	サ	ド	ミ	ス	ト	ペ	タ	イ	カ	ニ	ザ			
プ	ニ	ポ	ツ	ポ	ツ	ド	ン	ク	モ	ロ	ヨ	ニ	ー	コ	イ	ル	ス	デ	ズ	ー	ル	ド	ー	ビ
ト	ガ	ラ	ガ	ラ	ウ	ー	セ	ト	ツ	バ	ル	ゴ	ブ	ラ	ク	シ	ー	ー	バ	ロ	エ	マ	ピ	ト
ブ	メ	タ	モ	ン	ユ	ド	ル	イ	ワ	ー	ク	イ	ラ	ト	ス	ア	ブ	ガ	ツ	ゴ	ビ	ダ	ジ	ク
カ	イ	リ	キ	ー	ミ	リ	エ	ナ	ゾ	ノ	ク	サ	ン	ド	パ	ン	ト	ベ	ト	ベ	ワ	ツ	ヨ	セ
ニ	ビ	リ	リ	ダ	マ	オ	レ	ム	モ	ン	ジ	ヤ	ラ	イ	ラ	フ	シ	ギ	バ	ナ	ラ	ボ	ツ	ラ
ヨ	ン	ゴ	イ	ブ	ー	イ	ブ	オ	ア	ピ	カ	チ	ユ	ウ	ス	ス	ン	ヤ	ダ	ゲ	ー	ミ	ト	パ
ロ	プ	イ	ン	サ	ン	ダ	ー	ス	ス	ク	ツ	メ	カ	ユ	ー	ガ	イ	ロ	グ	ン	ダ	リ	ン	ン
ボ	テ	ガ	マ	ゴ	プ	ー	リ	ス	ド	ラ	ヤ	ギ	ー	ミ	シ	ド	デ	ツ	イ	ガ	ル	キ	ド	イ
ン	ラ	ツ	タ	ル	リ	サ	ワ	ム	ラ	ー	バ	ー	ブ	ル	ツ	タ	ー	プ	デ	ー	エ	ヤ	ー	ニ
ー	ユ	リ	ク	ハ	マ	ポ	ケ	ン	タ	ロ	ス	ー	ヤ	ニ	ナ	マ	フ	ン	ミ	ネ	シ	タ	ザ	ー
フ	シ	ギ	ソ	ウ	サ	ド	リ	イ	ツ	ア	コ	キ	ウ	オ	マ	ズ	ア	ヨ	ニ	ダ	カ	ピ	リ	キ
ン	マ	デ	ト	ヒ	イ	ン	ザ	ク	ラ	ー	ン	ン	テ	ブ	ツ	シ	イ	ジ	リ	ギ	イ	ー	キ	リ
ギ	ゲ	ラ	ク	ク	ド	サ	ー	ド	コ	ボ	パ	マ	タ	マ	タ	ワ	ヤ	ピ	ユ	シ	リ	オ	ン	ー
ウ	ツ	ド	ン	♂	ン	ラ	ド	ニ	ド	キ	ン	グ	バ	タ	フ	リ	ー	ツ	ウ	フ	ユ	ニ	グ	ゴ
カ	モ	ネ	ギ	ア	ー	ボ	ツ	ク	ツ	ダ	コ	ン	ー	ロ	ゴ	ル	ワ	ン	リ	キ	ー	ド	ラ	ミ
キ	ナ	ハ	イ	サ	ク	プ	ク	リ	ン	ラ	ド	ヤ	ラ	ツ	キ	ー	ツ	ツ	タ	ニ	ド	リ	ー	ノ
タ	ー	ニ	ポ	ラ	コ	ヒ	ト	カ	ゲ	ー	シ	ク	ピ	メ	ズ	ス	ニ	オ	ン	オ	フ	ル	モ	リ
ア	キ	ユ	ウ	コ	ン	ー	ア	ピ	ス	グ	ン	キ	イ	コ	ラ	フ	レ	シ	ア	ク	ツ	ダ	ル	ゴ

私は読者ページの管理人プチワラよ。パズルの紹介をしちゃお～かなぁ～。しちゃいます♪　よ～く見ると、ポケモンの名前がタテ、ヨコ、ナナメに隠れているわ。言葉が反対になっていたり、重なっていたりもするわよ。その隠れているポケモンをひとつひとつ消していくと、15文字が残るの。その15文字を組み合わせることで、ポケモンたちがくり出す技の名前が3つ浮かびあがるわ。答えがわかったらガシガシ応募してね!!　がんばってね!!　んじゃ、メシ食ってくる。

この例でいうと、答えは「キノコ」ね。

ノ	チ	ワ	ノ	マ
ク	コ	ー	リ	リ
ツ	キ	メ	ピ	オ
パ	ッ	タ	コ	コ
キ	ジ	ー	イ	ル

投稿作品紹介!!　イラスト編



熊本県
不審な親衛隊



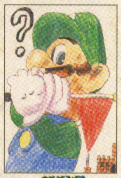
兵庫県
アイーン14世



神奈川県
kabitan



広島県
温州ミカン


新潟県
相澤君

もっともっともっともっとイラスト、おもしろいこと、すごいこと、悩み、なんでも投稿して欲しいワ!!　プチワラお姉さんが泣いて逃げ回るほど投稿して欲しいの!!　おもちろい作品には、ガバスはあげないけれど何かあげるからね!!

モットガンバレ!!

投稿するとイイコトあるよ

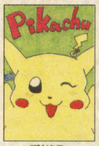


鹿児島県
喜多ノリコ


兵庫県
カーレン



大阪府
だるまん



香川県
禄重ロメオ

宝くじを買わないと宝くじに当たらないように、投稿しないと投稿作品は掲載できないのん。イラスト、文字ネタ、なんでもおもしろければ掲載しゃうわよン♪ よろしくネン。

投稿商品
投稿をすると図書カードがもらえるよ!!　図書カードは、やはりカードというだけあってカード型だよ。これでいろんな本を買い放題だよ。

ファミ通NP投稿委員会
サインコサインタンジェント

いやーん!!　今回の投稿のしかたを教えるわね。まず左のページにある“お笑いゲーム共通一次試験”の投稿方法からいくわね。左ページの空欄に答えを記入して、コピーするなり、切り取るなりして送ってね。もちろん、はがきに答えだけを書いて送ってくれてもいいわよ。右ページの“パズル野郎リミックス・トリロジー”は、はがきに答えを書いて送って欲しいわ。採用者や、正解者には、抽選でプレゼントをあげちゃうゾ♪　いやーん。

各種あて先

郵便：〒150-8024 ファNP ペ○○係（←前号より住所が10%減!!）
宅急便：東京都渋谷区代々木4-33-10 (株) アスキー ファミ通NP編集部 読ペ○○係
航空便：ASCII CORPORATION Famitsu NP Publications.dokupe○○係.4-33-10 Yoyogi,Shibuya-ku,Tokyo,150-8024,Japan
E-メール：n64-plus@mi.ascii.co.jp
FAX：もうちっと待ってくれ!!

ゲームのハテナ

モンガイカンのゲーム論
坂田克己

第1回 ヒットのハテナ(ハードウェア編の1)

俗に「ヒットの法則」と呼ばれるものがある。「こうすれば流行が生まれる」とかいうやつだ。しかし、これらのほとんどは「後から」の「こじつけ」であって、最初から「狙ってヒット」させているものは、実はほとんどない。しかし、ヒットする現象そのものには、やはり「理由」がある。「ヒットの構図」を分析することで、その理由を見つけ出すこと。そして新しいヒットへの「法則」を見つけ出すこと。それが、今回の「ゲームのハテナ」の使命である。まずはハードウェアのヒットの法則を探り出してみる。

まずはハードを考えてみる

一口にゲームのハードと言っても、作っているメーカーやら家庭用や業務用やらで、今では種類もたくさんある。しかし、一昔前は、テレビゲームといえば「ファミコン」だった。この本の兄弟誌である週刊ファミ通も、最初はファミコン通信だったし、お母さんの小言も「テレビゲームばっかりして」ではなくて、「ファミコンばっかりしなさんな」だったのだ。遊んでいたのがセガのハードだったとしても。

このことは、ファミコンが、テレビゲームの代名詞として社会的に十分認知されていたことを意味している。それがいかに凄いことかは、現在の状況と比べてみればわかりやすい。今、台数的にいちばん売れているのはプレイステーションだが、「テレビゲーム＝プレステ」にはなってはいない。「プレステばっかりやってたら怒るよ」と、お母さんは決して言わないはずだ。言わないでしょ。

その理由を、今はドリームキャストもあるしN64もあるからなのだ、とも考えてみる。が、ファミコン全盛期に、他のハードウェアが存在しなかった、というわけではない。売上などのデータ的には、今も昔も「一社メジャーvs複数社マイナー」の構図に変化はないのだ。しかし、テレビゲームの代名詞といえるようなハードウェアは、現在存在しない。つまり、メジャーが「テレビゲームそのもののイメージを背負っている」ということにはなっていないのだ。なぜなのだろうか。

ブームに対する認識の変化

「プレステ＝代名詞」にならないその理由を考える前に、ここで、ヒット曲を例にとって、最近の「流行事情＝ヒットの仕組み」について整理してみたい。

一昔前なら、100万枚もレコードが売れれば大ヒットで、街の誰もが知っている、そんな曲になっていたはずだ。「ミリオンセラー」とか「ミリオンセールス」とか言うでしょ。そう、100万という数字は、流行のひとつの「目安」だったのだ。しかし、今では、CDが100万枚売れたとしても「100万人の人だけが知っている曲」にすぎず、たいしたメジャーではなくなってしまった。『泳げ！たい焼きくん』は、世のお父さんたちでも、かなり知っていたが、それ以上のセールスを記録している宇多田ヒカルやGLAYの歌を、お父さんたちはいまいち知らない。

つまり、ヒットはするけれども、それは「社会全体に大きな波紋」を及ぼすようなものではなく、「大きなマイナー集団に迎え入れられる」だけ。というのが、最近の「流行の仕組み」になっている。

波紋が起きる数字が変化していることには「購買行動を起こす人口が増えた」という理由もある。つまり、昔はレコードが購入できる層は限られていたが、今、CDを購入できる層が広がっているということ。それだけ日本は豊かになったということなのかしら。CD購入人口が大きくなれば、ヒットを誘引する「数」も大きくなって当然というわけだ。

しかし、そのことを差し引いたとしても、「列島をあげて」「老若男女すべてが」という「熱狂的な流行」は生まれなくなっているような気がする。これは、「セールス的にはメジャー」なのだけれども、「社会的な受け止められ方がマイナー」になってしまっていることを意味する。そう「ミリオン」ごときでは、もはや社会を動かすことはできないのが現実なのだ。加えて、それぞれの世代間の壁が明確で、その壁を超えてまでも、流行するものは極めて少ない。今ヒットしている商品や風俗はすべて「ジェネレーション・ジャー」なのではないかと考えられる。ある集団のなかだけでのメジャーなのだ。

本題に帰ってテレビゲーム

「代名詞」は「ミリオン」では生み出せないことはわかった。しかし、プレイステーションは、ミリオンなんてチャチな数字ではない。それでも「代名詞になり得ない」のはなぜなのだろう。

大きな原因は「最初ではなかった」ことにあるだろう。ファミコンは実質的には何もなかった市場に登場し、市場を支配することによって「ゲームの代名詞」となり得た。しかしプレステは、その後の支配者になっただけ、と考えられる。つまり、プレステが、位置付けとしては、「ファミコンの後継ぎ」であるのは間違いないことであるが、「代名詞」としての役割までは継げなかったのである。極論すればプレステはファミコンの一種なのである。

さらに、代名詞としての役割が継げなかった理由に「ネーミング」がある。そう、ファミコンという言葉とプレステという言葉の差だ。プレイステーションはワークステーションの対極だけれども、ワークステーションという言葉には、社会的な一般性＝馴染みがない。コンピューターという言葉は、誰でも知っている＝一般性があるわけで、ファミリーという親しみやすい言葉と相まって、ファミコンという言葉を強力にしている。この説明でドリームキャストやPCエンジンなどの言葉が「弱い」ことに気が付くだろう。

「名前の力」を考慮すれば、任天堂が主力ハードのネーミングをファミコン、スーファミと継いだのは正解で、N64としたのは、間違いだったのかもしれない。せっかく築いたブランドイメージを、上手く継承できなかったとも言える。ネーミングはつくづく大切なのだ。

来月はヒットする「決定要因」

では、代名詞になり得なかったプレステがなぜヒットしたのか。理由は「ソフトウェアの充実ぶり」だけではない、もっと決定的な理由があるのだ。来月はそのあたりについて考察してみたい。



イラスト／西小野ゆうこ

坂田克己 プロフィール
流行情報研究所所長。セールスプロモーションプランナーとして、数多くの商品を世に送り出してきた。このコラムではゲーム業界流行の仕組みを、マーケティングの専門家プラスゲーム業界の門外漢の目で、謎解きしたいと考えている。

PRESENT
seeP.135

PRESENT for You

本誌記事中の「PRESENT」マークのあるソフトやトイは、このページでプレゼントしちゃいます。応募方法が2通りあるから、よく読んで応募してね。



アンケートはがきで応募！

1 マリオゴルフ64



3名

任天堂

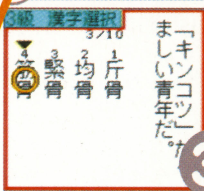
2 学級王ヤマザキ



3名

コーエー

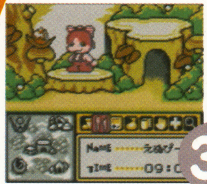
3 漢字BOY



3名

J・ウイング

4 カンツメモンスター パフェ



3名

スターフィッシュ

5 ゲームボーイギャラリー3



3名

任天堂

6 パチンコCRモーレツ原始人T



3名

ヘクト

7 ピットフォールGB



3名

ポニーキャニオン

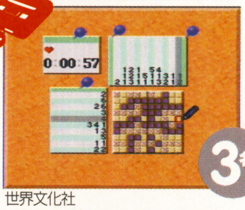
8 Wizardry I・II・III～Story of Llylgamyn～



3名

メディアファクトリー

9 お絵かきロジック



3名

世界文化社

今月号のMONTHLY SOFT FILEに掲載したソフトの中から9タイトルをプレゼントしちゃうよ。切手不要のアンケートはがきで応募できるから、みんなドシドシ送ってね。

希望のソフトが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望商品番号、本誌に対するご意見・ご希望を記入のうえ、お送りください（切手は不要です）。

応募締め切り **1999年7月19日(月) 消印有効**

※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

官製はがきで応募！

10-13 頭文字Dシリーズプラモデル アオシマ文化教材社



10 FC3S サバンナRX-7 4名

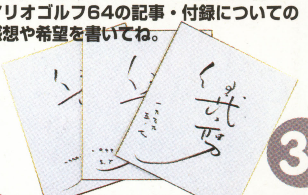
11 FD3S アンフィニRX-7 4名

12 AE86 トレノ 4名

13 シルエイティ 4名

15 伊武雅刀サイン色紙

マリオゴルフ64のテレビCMに出演している伊武雅刀さんのサイン色紙を3名に。マリオゴルフ64の記事・付録についての感想や希望を書いてね。



3名

16 秘密のプレゼント

目次ページにある表紙クイズ、「テレサを探せ」の答えをお送りください。解答は、「下から」何段目の「右から」何番目のテレサがほかのテレサとどう違うかを書いてください。



5名

14 ザ・ガンダム5種セット バンダイ



3名

17 フィンガーボード レッズ



5名

あて先 〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-0
(株)アスキー ファミ通NP編集部
ファミ通64+8月号プレゼント係

応募締め切り **1999年7月19日(月) 消印有効**

※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

希望の商品が決まったら、官製はがきに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、希望商品番号と商品名、それぞれの記事に対するご意見、ご希望をご記入のうえ、下記のあて先までお送りください。ひとり何通お送りいただいてもけっこうです。

MONTHLY SOFT FILE

新作ソフトカタログ(5/1～6/17)

ジメジメとはっきりしない天気の下、なまった体と脳を働かせるにはピッタリのスポーツゲームが発売されたぞ。でも、ロールプレイングゲームやパズルゲームもなかなか捨てがたい今月のソフトなのだ！

NINTENDO64

- NBA IN THE ZONE2
- ズール～魔獣使い伝説～
- バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION
- マリオゴルフ64
- ラストレジオンUX

GAMEBOY

- 学級王ヤマザキゲームボーイ版
- 漢字BOY
- カンヅメモンスターパフェ
- ゲームボーイギャラリー3
- サバイバルキッズ～孤島の冒険者～
- パチンコCRモーレツ原始人T
- ピットフォールGB
- ルーカのぱずるで大冒険！

NINTENDO POWER

- お絵かきロジック
- ピクロスNP Vol.2
- Wizardry I・II・III～Story of Llylgamyn～

各アイコンの説明

ジャンル
アクション　ロールプレイング　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他

編集部評価
ほのぼの　熱い　新感覚　ビックリ　女性にオススメ　じっくり

機種
ニンテンドウ64　ゲームボーイ　ニンテンドウパワー

付加機能 N64
バックアップカートリッジ　コントローラパック対応　振動パック対応　64GBパック対応　音声認識対応　ハイレゾパック対応

プレイ人数
ひとりで遊ぶ　ふたりまで遊べる　3人まで遊べる　4人まで遊べる

付加機能 GB
バックアップカートリッジ　ゲームボーイカラー対応　通信ケーブル対応　スーパーゲームボーイ対応　64GBパック対応　振動カートリッジ　赤外線ポート対応　ポケットプリンタ対応

海外NINTENDOゲーム速報 ①

『ゼルダの伝説・時のオカリナ』AIAS年間最優秀ゲーム賞授賞！

先月アメリカのロサンゼルスで開催された、世界最大規模のゲームショウE3の会場で、任天堂ファンにとって記念すべき発表が行われた。ビデオゲームのさらなる発展を目的に設立されたAIAS(Academy of Interactive Arts and Sciences)が、『ゼルダの伝説・時のオカリナ』を年間最優秀ゲームとして表彰したのだ。

今年で創設2回目の授賞式となったAIASだが、昨年の年間最優秀ゲーム賞は『007/ゴールデンアイ』。なんと、N64ソフトが2年連続しての受賞となったのだ。このほかにも『ゼルダの伝説』は合計で6部門を授賞。さらに『バンジョーとカズーイの大冒険』や『1080°スノーボーディング』、『ポケットモンスター赤・青』など、全部で13部門あるゲームジャンルのなかで、11部門を独占授賞するという快挙を成し遂げたのだ。まさに、アメリカでのN64パワーを見せつけられた結果といえそうだね。

その内訳は右に掲載したとおり。格闘ゲーム賞に輝いた『WCW/nWo Revenge』というのは、アメリカで発売されているN64用プロレスリングのソフト。実名のレスラー50人が登場するほか、自分好みのキャラクター設定もできるというマニア好みの作りが話題になっている。国内発売は未定だが、ぜひともリリースしてほしいソフトの1本といえるだろう。

●ゼルダの伝説・時のオカリナ
- 年間最優秀ゲーム賞
- 年間最優秀ゲーム専用機用ゲーム賞
- 年間最優秀ゲーム専用機用ロールプレイングゲーム賞
- 年間最優秀ゲーム専用機用アドベンチャーゲーム賞
- インタラクティブデザイン部門技能賞
- ソフトウェアエンジニアリング部門技能賞

●バンジョーとカズーイの大冒険
- 年間最優秀ゲーム専用機用アクションゲーム賞
- アート/グラフィックス部門技能賞

●1080°スノーボーディング
- 年間最優秀ゲーム専用機用スポーツゲーム賞

●ポケットモンスター赤・青
- キャラクター/ストーリー展開部門技能賞

●WCW/nWo Revenge (THQ/Asmik of Japan)
- 年間最優秀ゲーム専用機用格闘ゲーム賞







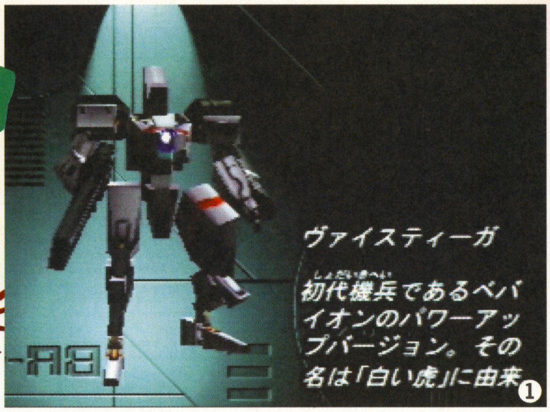




ラストレジオンUX

1999年5月28日 6,800円
ハドソン
HUDSON

8体のレジオンを速やかに、全機破壊せよ！









❶ゲームの開始時には特性の違う6機種の中から自分の乗機を選ぶことができる。❷デモンストレーション時のアニメも迫力がありこのゲームの見どころのひとつだ。❸戦闘中はレーダーを注視していないと、視界の外から不意打ちをくらってしまうぞ。❹決定打を浴びてついに大爆発。残念ながら任務未遂行なのだった。



ここに注目！

このゲームにはたくさんの隠し要素があります。思わず笑っちゃう武器やハドソンならではのロボットも!! とにかく、ストーリーモードを遊びまくるべし！
(開発　西谷さん)

強力な戦闘能力を誇る"戦闘機兵レジオン"。謎の集団ライトレイドは世界征服をたくらみ、レジオン8機を過去に送り込んだ。これを阻止すべく、統一連邦ユニオンフォーは主人公・レッディー大佐の乗るレジオンを緊急発進させた……。3D空間を駆け巡り敵のロボットとバトルをくり広げるアクションゲーム。画面には敵の方位を確認するためのレーダー1のほかに、高低差を確認するためのレーダー2も表示されて3D空間での戦闘を演出している。プレイヤーは6体のロボットから乗機を選択するのだが、同時に搭載するウェポンも選択することができる。バズーカ系、マシンガン系、ピストル系、サーベル系の中から想定される戦闘に応じてウェポンを選ぼう。ロボットの基本的な操縦は3Dスティックで行なうからとっても簡単。戦闘に集中できるぞ。

NBA IN THE ZONE2

新要素が盛りだくさんの本格派バスケゲーム

1999年6月3日
7,800円
コナミ
KONAMI






❶ダンクや3ポイントなど難易度の高いプレイはリプレイで見ることができるのだ。❷新要素の3ポイントシュートアウト。3Dスティックを操作する快感を味わおう。❸オールスターゲームは細かい演出まで現実そのままに再現されている。❹エディットモードでは細部にこだわって作成しよう。



ここに注目！

'99年シーズンの開幕時のNBA公式データなので、テレビで見て興奮した試合がそのまま自宅で楽しめます。ミニゲーム“3ポイント”でお手軽にNBAを体験することもOK!
（プロモーション企画部　水嶋さん）

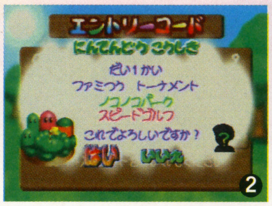
迫力あふれるダンクショット、本場ならではのスピード、高度な戦略を用いての組織的なプレイ、これらのプレイをコントローラーを通じて実感できるバスケゲームが発売されたぞ。第2弾となる今作では選手データが最新の'99年シーズン開幕時のものが採用されている。だからプレイオフの興奮を自分の手で味わうことができるのだ。ボールを持っていない選手を呼び出してのスクリーンや、Cボタンユニットを使っての任意選手へのパス、リアルタイムでのフォーメーション変更などプレイの自由度も大幅に上がっている。腕さえあれば創造性あふれるプレイを本場さながらに発揮できるぞ。またエディットモードで作るオリジナル選手も新項目が追加され、選手の個性をさらに詳しく設定できるようになった。目が肥えたNBAファンも納得の1本だ。

はみだしN64&GB　コナミのプロモーション企画部は、お土産やいただきものでお菓子に不自由することがないそうだ。食べ過ぎにはご注意を！

マリオゴルフ64

さあ、キミもファミ通トーナメントに挑戦だ！

1999年6月11日 6,800円
任天堂
Nintendo



❶フルパワーかつジャストタイミングで打つと出現する“ナイスショット！”がたまらない。❷ファミ通トーナメントの詳細は75ページを参照してくれ！❸パッティングはいかに傾斜を読み切るかが鍵を握る。❹コース上のリングを通過させるリングショットはパズル的要素が高い。



PRESENT
see P.135

ここに注目！

“遊びやすさと”と“気持ち良さ”がトコトン追求されています。N64ならではの“奥行き感”“空気感”のあるコース上で、心に残る一打をぜひ味わってください。
（広報室企画部　萩島さん）

『マリオゴルフ64』はその名のとおり『マリオ』シリーズのキャラクターが活躍するゴルフゲーム。誰でもすぐに遊び始められる簡単操作でありながら、上級者にしか使いこなせないテクニックもいっぱい詰め込まれているのが特徴だ。ホールは全部で108も用意されているけれど、好成績を収めると増えるコースゲットポイントをためないとすべてプレイできるようにはならない。遊べるモードはトーナメントやストロークなどの定番を始め、コースに設置されたリングを通すリングショットや、使用するクラブを限定されてしまうクラブスロットなどの変わり種まで盛りだくさん。キャラクターも個性豊かに特徴づけられているので、一朝一夕に遊びきることはできないぞ。うっとうしい梅雨のじめじめも、自慢のショットで吹き飛ばそう。

はみだしN64&GB

ズール～魔獣使い伝説～

敵は魔獣!! 魔獣は仲間!! 仲間は敵!?

1999年6月11日
6,800円
イマジニア Imagineer









❶魔獣を育てるノウハウを教えてくれる人もいるぞ。❷戦闘は、レオではなく魔獣が闘ってくれる。レオは笛で魔獣に命令を出すのだ。❸戦闘に勝利すると、敵の魔獣を仲間にすることができる。❹魔獣をあずかってくれる人もいるぞ。あまり戦闘で使わない魔獣を預けよう。



ここに注目！

N64でRPGを待っていたあなた！ ぜひともプレイしてみてください。一度プレイしたらストーリーのおもしろさにのめり込むこと間違いなしです。（広報担当 山内さん）

笛を吹いて魔獣を操るという不思議な少年レオが冒険をするロールプレイングゲームが登場したぞ。このゲームは、戦闘がかなり独特だ。レオは直接敵を攻撃することはなく、笛を吹くことで仲間である魔獣に命令を出し、戦闘をすることになる。そして、戦闘に勝利することによって、魔獣を仲間にしていくことができるぞ。そうやって仲間を増やし、強い魔獣を仲間にして冒険をくり広げるのだ。仲間である魔獣のレベルが低いと、強い魔獣は仲間にならないのであしからず。頑張ってレベルアップしよう。登場する魔獣は約160種類。その中には、なかなか仲間にすることができない貴重な魔獣も存在するぞ。すべて仲間にすることができるから、どれだけ仲間にできるか試してみるのもおもしろいかもしれないね。

はみだしN64&GB イマジニアの広報・山内さんは、休日になると他メーカーさんとのフットサルの試合に参加しているのだ。

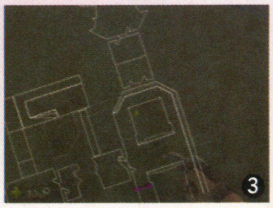
バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION

恐るべき恐竜たちがキミを襲う!

1999年6月18日 7,800円
ゲンジ
gemzi



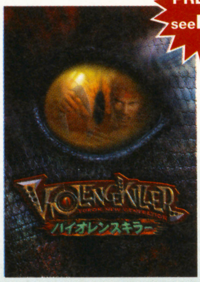






❶血を吹き出しながらも向かってくる恐竜。このリアルなグロさは『ハイレゾパック』のおかげだ。❷20種以上用意されている武器を使いこなそう。それぞれ恐竜には有効な武器があるのだ。❸もちろんオートマッピングも表示されるありがたさ。❹“マルチプレイモード”では、恐竜も選べる。動かしてみたくない?

PRESENT see P.135



ここに注目！

独自の思考を持つ敵、多彩な武器、そしてグラフィック。そのすべてが前作から大幅にパワーUP！ さらに今回は4人対戦も可能！ 友だちと熱いバトルが楽しめます。（広報担当者）

ゲーム画面をさらに美しくする新型周辺機器『ハイレゾパック』に対応したソフトが発売された。プレイヤーは主人公ジョシュア・ファイヤーシードとなって、ナビゲーター“エイドン”から教えられた各ワールドの任務をこなしていこう。そして全宇宙の脅威となる怪物“プライマゲン”を倒すことが最終目標となる。敵となる恐竜たちは主人公を見つけると襲いかかってくるが、攻撃を加えたあとの飛び散る血しぶきや、のたうつ姿はなんともいえぬ気持ち悪さだ。4人まで対戦できる“マルチプレイ”モードには、総当たりの“デスマッチ”、チームを作って戦う“チームバトル”などモードも多彩。ほかのプレイヤーの攻撃をよけながら“オニ”プレイヤーが時間内にチェックポイントを目指す“フラッグバトル”も楽しい。

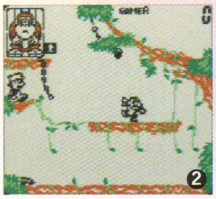
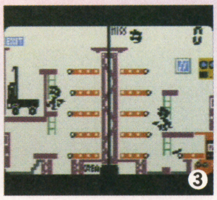
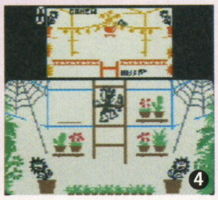
はみだしN64&GB TSUTAYAにて本ソフトにN64本体、ハイレゾパック一式が借りられる『バイオレンスキラー』体験キャンペーンを開催中、8月31日までの予定。

ゲームボーイギャラリー3

人気ゲーム&ウォッチのリメイクシリーズ第3弾

1999年5月1日 3,500円
任天堂
Nintendo




❶今回もギッシリとゲーム&ウォッチのゲームが詰まっているぞ。❷ドンキーコングを助けるために、息子のジュニアが助けに行く『ドンキーコング ジュニア』。❸このゲームは『マリオブラザーズ』。みんなが知っているマリオとは違うね。❹『グリーンハウス』は、植物を害虫から守るゲーム。❺ルールやテクニックを知ることができる“伝言板”だ。



PRESENT
see P.135

ここに注目！

“むかし”モードでゲーム&ウォッチそのままのゲーム性が楽しめるのがなんとも言えません。さらにルイージがカラーで登場することもファン必見と言えるでしょう。
（広報室企画部　改元さん）

かつて一大ブームを巻き起こしたゲーム&ウォッチが、GBでリメイクされたことを知っているかな？　そのリメイクシリーズ3作目が、この『ゲームボーイギャラリー3』だ。今回収録されているゲームは、『エッグ』、『グリーンハウス』、『タートルブリッジ』、『マリオブラザーズ』、『ドンキーコング ジュニア』の5本。ゲーム&ウォッチそのままの雰囲気が楽しめるモードもあれば、GB用にグラフィックがアレンジされたモードもあるが、基本操作は変わらない。各ゲームの操作方法やテクニックが“伝言板”でいつでもわかるようになっているので、ゲームに行き詰まったらどんどん活用して高得点を目指そう。ゲーム&ウォッチの雰囲気をそのまま楽しみたい人も、はじめてプレイするという人も、十分みんな楽しめてしまうというわけだね。

はみだしN64&GB

ピットフォールGB

アクションゲームの名作がGBに登場だ

1999年5月28日 3,980円
ポニーキャニオン
PONY CANYON

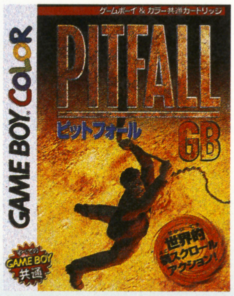








❶敵のモンスター、スコルピオンとの対決だ。相手のすきを見て近づき、一撃をくらわそう。❷各ステージのスタート時は、こんな風景画がでる。冒険しているイメージが盛り上がるぞ。❸木のつるを上手に使おう。ジャンプ時に見せる腕の振りがおもしろい。❹モンスターたちにはピッケルで攻撃だ。❺火を吹くヤツもいる！



ここに注目！

歴史的、世界的なゲームシリーズの新作です。この作品も全米で20万本近いヒットを記録したそうです。定評のある横スクロールアクションを楽しんでください。
（制作　海上さん）

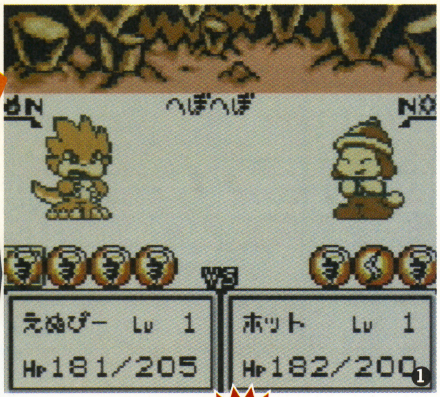
'82年にアメリカのアクティビジョン社から発売された『PITFALL』は、その後シリーズ化されてさまざまなゲーム機やパソコンでプレイされてきた。そのシリーズ最新作がついにGBに登場したぞ。ゲームの主人公は冒険家のピットフォール・ハリー・ジュニア。シリーズ初代主人公ピットフォール・ハリーの息子だ。彼はひょんなことから異次元文明モクを救うため、死神スカージとの対決に向かうことになってしまったのだ。ジャングル、氷の洞窟、火山、牢獄などのステージをクリアーしていって、スカージとの決戦に挑もう。各ステージでは多数の敵モンスターが襲いかかってくるので、片手に持った唯一の武器・ピッケルで反撃。主人公のライフを増やしたり体力値を上げてくれるアイテムのほか、つぎの画面への鍵を開くという重要なアイテムも現れるので、とり逃さないように。

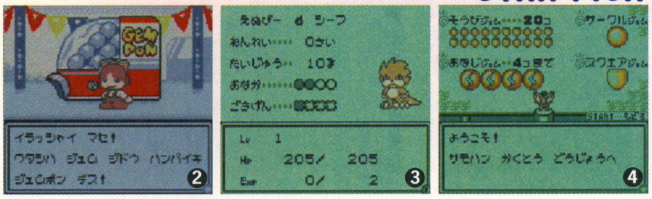
はみだしN64&GB　宣伝の飯田さんは、出張先の釧路でたくさんのチューリップを見て心が和んだらしい。というのも、いつもデジタル機材に囲まれているからなのだとか。

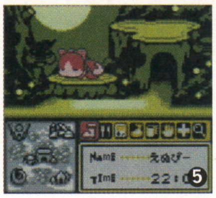
カンヅメモンスター パフェ

手のかかるモンスターを育ててバトルだ！

1999年5月28日 3,980円
スターフィッシュ
STAR★FISH







❶戦闘では敵の持つジェムに注意を払うべし。❷ジェムはバトルなどで手に入るコインで買うことができる。自動販売機で何が出てくるかわからない。❸病院に行ってモンスターのパラメーターをチェックしてみよう。❹育て方がわからないときはアドバイスも受けられる。❺モンスターは22時から9時までは寝ているぞ。



PRESENT see P.135

ここに注目！

今度のパフェではGBカラー対応になりモンスターのかわいさも倍増！　通信ケーブルで友だちと対戦もできます。(開発担当者)

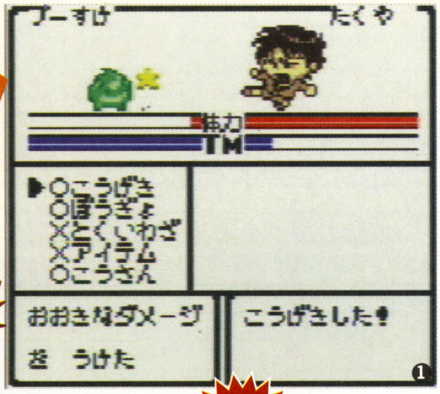
カンヅメから生まれてくるかわいいモンスターを育て、リーグ戦を戦っていくゲーム『カンヅメモンスター』の続編が出たぞ。今回から始める人のためにゲームの説明をしよう。プレイヤーは日付と時間を入力し、いくつかのカンヅメから好きなものを選んでゲームを始める。やるべきことは大きくふたつ、"育成"と"戦闘"だ。育成は食事を与えたり、おもちゃをあげたりなど赤ん坊と同じようにこまめに面倒を見ること。納得いくまで育てたらつぎは戦闘だ。戦闘が行われるバトルエリアに出かければいいのだが、戦闘で重要になるのは"ジェム"と呼ばれる不思議な宝石を使うこと。敵をマヒさせたり、自分と敵のHPを入れ替えたりなどさまざまな効果を持つのだ。戦闘の勝敗はジェムにかかっているからうまく使いこなそう。通信ケーブル対応だから友だちとの対戦も楽しめるぞ。

はみだしN64&GB

学級王ヤマザキ ゲームボーイ版

我が子プースケを最強に育て上げよう！

1999年5月29日 3,980円
コーエー
KOEI







❶ライバルとのバトル。相手の体力を全て奪えば勝利となる。❷学校で行われるミニゲーム"ろうかをかけぬけろ"。❸ここが"ヤマザキ王国"。今日やることを決めるべし❹オジジさまからごはんをもらってプースケたちに与えよう。❺ミニゲームに成功して、役立ちアイテムをゲット！



PRESENT see P.135

ここに注目！

小さい子はかんたんモードで、大きい子はむずかしいモードで楽しめるぞ。きみのテクニックで学級王をめざすのだ!!(開発のおにいさん)

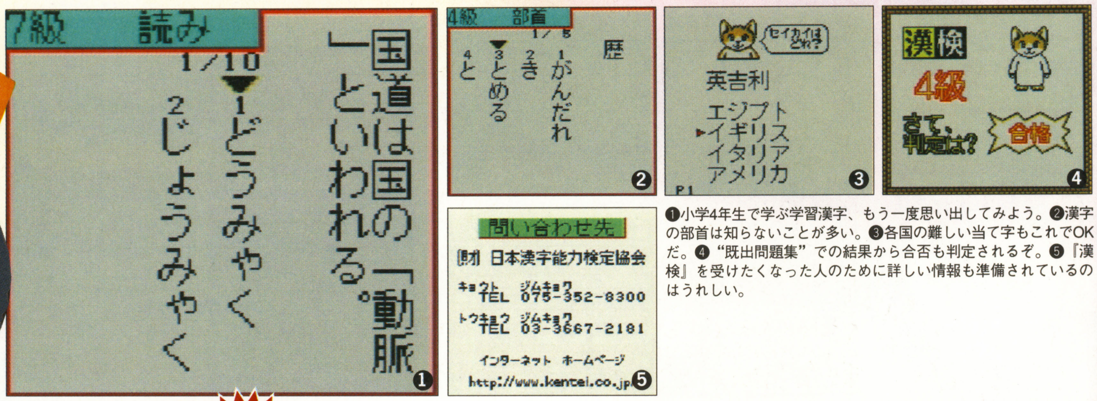
『コロコロコミック』にて連載中の『学級王ヤマザキ』を題材にしたゲーム。主人公のヤマザキとなったキミは、3匹のウンチ生命体"プー助"を育てながらライバルたちとバトルをくりひろげ、真の『学級王』をめざすのだ。3匹の"プー助"にはそれぞれ体力や攻撃力、防御力などのステイタスがあり、ごはんを与え成長させていくのだが、ごはんを得るためには、ヤマザキが通っている私立冠学園小学校でのコミカルなミニゲームに挑戦しなければならない。おじじ様やおばば様を地面に落とさないようにするゲームや、おじゃまキャラクターをかわしながら廊下を駆け抜けるゲーム、ヤマザキ石像を作るゲームなどマンガのキャラクターも出てくるぞ。"プースケ"たちをじっくりと育成したら、手強いライバルたちとの対戦を勝ち抜いていこう！　通信ケーブルによって友だちとのバトルも楽しいぞ。

はみだしN64&GB 『週刊ファミ通』チームに5-4で勝利したコーエー野球チームは、もっと手応えのある対戦チームを募集中だぞ。

漢字BOY

キミはどれだけ漢字を憶えている!?

1999年6月3日 4,800円
J・ウイング



❶小学4年生で学ぶ学習漢字、もう一度思い出してみよう。❷漢字の部首は知らないことが多い。❸各国の難しい当て字もこれでOKだ。❹“既出問題集”での結果から合否も判定されるぞ。❺『漢検』を受けたくなった人のために詳しい情報も準備されているのはうれしい。



PRESENT see P.135

ここに注目！

楽しく学ぶをコンセプトに、小さいお子様、学生たち、お父さん、お母さん、じいちゃん、ばあちゃんなど、幅広く遊んで欲しいです。(開発管理　菊池さん)

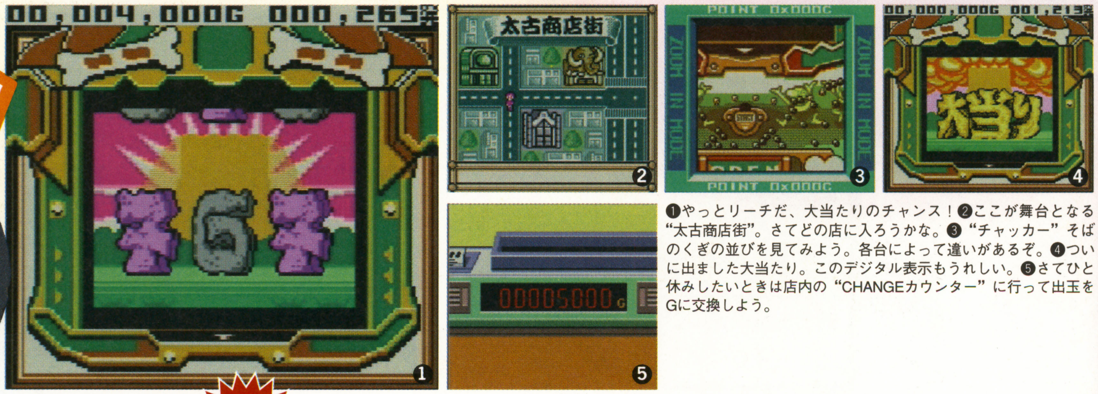
どの世代にとっても憶えていて損はないのが漢字だけど、GBで楽しみながら学習できる漢字ソフトが発売されたぞ。その名も『漢字BOY』。本ソフトは常用漢字(1945字)と人名用漢字、熟語なども学べる優れものなのだ。“既出問題集”モードは7級（小学4年生までの学習漢字）のレベルから2級（常用漢字と人名用漢字）まで全6つのレベルに分かれている。どこのレベルからでも問題に挑戦できるのだが、あせらずに7級からレベルをクリアーしていってほしい。“ミニゲーム”モードでは、ばらばらに並んでいる漢字を組み合わせて食べ物や昆虫などの熟語を作ろう。このモードでは通信ケーブルを使って友だちと正解数を競えるのだ。さらにソフト内に財団法人日本漢字能力検定協会が行なっている『漢検』の情報も載っているので、ゲームで遊んで自信がついたら受験してみるのもいいかも。

はみだしN64&GB　J・ウイングの広報、上田さんは最近蝶や蛾、コウモリがやたら寄ってきて困っているそうだ。

パチンコCRモーレツ原始人T

リーチ画面が楽しいパチンコゲーム

1999年6月4日 3,980円
ヘクト



❶やっとリーチだ、大当たりのチャンス！❷ここが舞台となる“太古商店街”。さてどの店に入ろうかな。❸“チャッカー”そばのくぎの並びを見てみよう。各台によって違いがあるぞ。❹ついに出ました大当たり。このデジタル表示もうれしい。❺さてひと休みしたいときは店内の“CHANGEカウンター”に行って出玉をGに交換しよう。



PRESENT see P.135

ここに注目！

実機のデータに基づくリアルな出玉感覚。多彩なリーチアクションや大当たり画面など、実機の液晶部分のグラフィックの演出をほぼそのまま再現しています。(開発担当者)

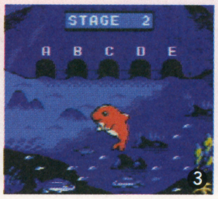
人気パチンコ台“モーレツ原始人”をGBで楽しめるソフトが発売されたぞ。ゲームで表示されるマップに3つのパチンコ店があるから、キャラクターを移動させて入ってみたい店にGO。最初にプレイヤーは5000G与えられているが、パチンコ玉は100Gで25個の交換レートだ。さてパチンコ台の選択だが“くぎを見る”コマンドでくぎの配置を拡大して念入りにチェックすべし。台が決まれば玉を打ち始めるわけだが、十字ボタンの左右で強さを調節できるようになっている。玉が“STARTチャッカー”に入るとデジタルの図柄が回り始め、リーチになると図柄の画面が大きく表示されるぞ。実際のリーチアクションそのままだから、いやがうえにも興奮度UP。ゲームをやめるときは、獲得した玉を再びGに交換しておこう。また、パスワードを記録しておけば、つづきから始められる。

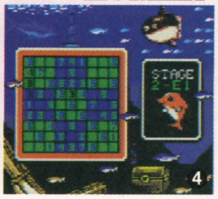
はみだしN64&GB　ヘクトの開発部内では昔なつかしいゲームをみんなで遊んでいるとのことだ。

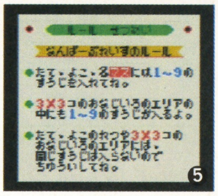
ルーカのぱずるで大冒険!
イルカの赤ちゃんルーカのパズル大冒険!!

1999年6月11日 3,800円
ヒューマン
HUMAN ENTERTAINMENT HUMAN







❶ルーカはママと水族館のプールで楽しく暮らしていた。❷突然の台風で、ママとはぐれてしまったルーカ。パズルを解いて、ママのところへ急ぐのだ!!❸A〜Eの、好きなステージを選択できるぞ。❹数字が書かれていない空白に、足りない数字を当てはめよう。❺詳しいナンバープレイスのルールがわかる"説明"モードもあるぞ。



ここに注目!

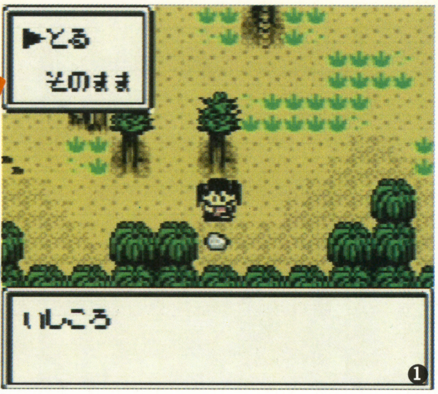
ルールは簡単、誰でもハマルおもしろさ！　イルカの赤ちゃん"ルーカ"が芸をするステージクリア画面はかわいいの一言なので、ぜひぜひみんなプレイしてみてね。
(広報担当　佐藤さん)

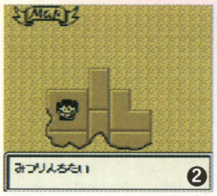
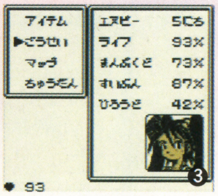
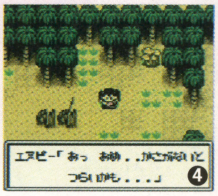
かわいいイルカの赤ちゃん"ルーカ"が主人公のパズルゲームが登場したぞ。ルーカがはぐれたママのところにたどり着くには、ナンバープレイスというパズルをどんどん解いていかなくてはならない。ナンバープレイスとは、9X9マスの縦と横、そして色分けされた9ブロックに、1〜9の数字を当てはめていくというパズル。同じ列、同じブロックには、同じ数字があってはならないといルールなので、足りない数字だけを考えて当てはめていくのだ。たとえば、横の列に12345689という数字があったとすれば、足りないのは7だよね。ここで3や8という数字を入れると、同じ数字が同じ列にあるわけだから間違いというわけだ。全300問のナンバープレイスをクリアーできるかな？　そしてキミはルーカとママの感動再会シーンを見る事ができるか？

はみだしN64&GB　ヒューマンの広報・佐藤さんはグミキャンディにハマっている。なんとも言えない食感がたまらないらしい。

サバイバルキッズ〜孤島の冒険者〜
無人島でたったひとり！　生き残れるのか？

1999年6月17日
4,300円
コナミ
KONAMI





❶落ちている物をチェックすることで、拾えることがある。石やツタなど、いろいろなものが落ちているぞ。❷自分が進んだ場所は、マップが表示されるぞ。どんどん進んでマップを完成させよう。❸ステータス画面では、主人公の顔を見ることができる。道具や装備のチェックもできるぞ。❹天候が悪くなると、雨が降り出す。さらに朝や夜など、時間の流れもあるのだ。❺池や川には、魚が泳いでいる。川辺などで魚をチェックすると!



ここに注目!

無人島を舞台にひとりで生き抜くことが目的です。食料や水を探したり、知恵を使いアイテムを組み合わせて道具を作ったりと、リアルなサバイバル体験を味わうことができます。
(プロモーション企画部　中原さん)

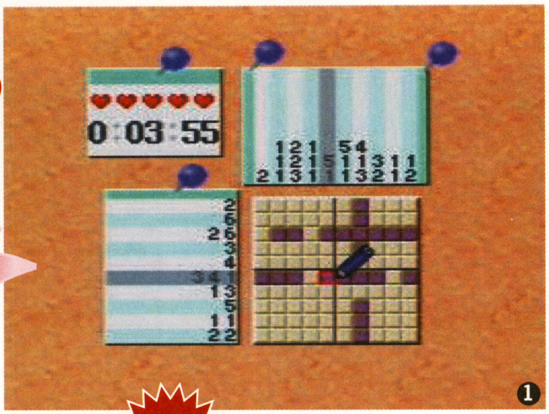
冒険家の父親と10歳の誕生日記念の船旅をしていた主人公は、乗っていた船の沈没事故によって、無人島にひとり流れついたのだった……。プレイヤーはこの10歳の主人公になり島でたったひとりで生きていかなければならないのだ。島を歩きながら探索していくことによって木の実や果物、野草などの食べ物を見つけることができる。ただ、中には毒を持つものも含まれるので食べる際にはよく考えよう。島では食べ物のほかにも数々のアイテムを見つけることができるはずだ。水筒、木の棒、ツタなどを集めておいてイザというときに役立てよう。さらにこれらのアイテムをふたつあるいは3つで合成し、もっと便利な道具を作りだすことができるのだ。たとえばナイフと木の棒から火付け道具ができるという具合。島をすみずみまで調べれば、必ず希望の光が見えてくるはずだぞ。

はみだしN64&GB

お絵かきロジック

縦と横の目を見定めてお絵かきだ！

1999年6月1日 2,000円
世界文化社
世界文化社





❶まずは“初級”問題からはじめてみて、このパズルのコツを飲み込むのだ！ ❷“おきらくモード”では5回までヒントを教えてもらえる。行き詰まったら助けてもらおう。❸“じっくりモード”では“仮り打ち”という試し塗りができる。それで横と縦の数字をじっくりつきあわせてみるべし。❹パズルを解くと1枚の絵が完成。額に入れてもらえるぞ。

Fブロック = 1
Bブロック = 1



PRESENT seeP.135

ここに注目！

好きな人にはたまらない、『お絵かきロジック』。オーソドックスなルールと確かな面白さ。1ブロックのオススメゲームです。（開発担当者）

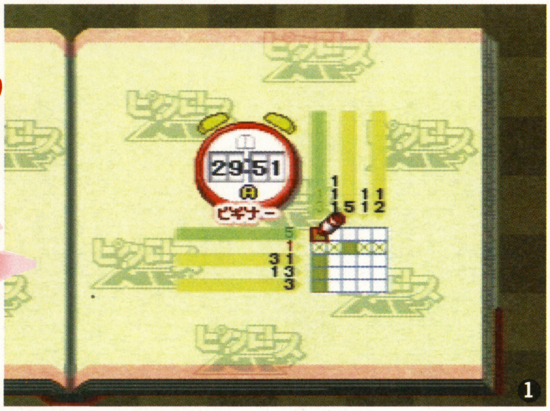
人気パズル雑誌『お絵かきロジック』がNPのゲームとなって登場したぞ。雑誌同様パズル作成には定評のある“菫（スミレ）工房”が新たに作成した新作150問を楽しめるのだ。基本ルールは、同じNPで書き替えできる『ピクロス』と同じ。正方形内のマス目を、縦と横に書かれている数字をヒントにして塗りつぶしていくのだ。すべての正しいマス目を塗りつぶすことで隠れていた絵が現れて問題クリアーとなる。初心者のプレイヤーのために5×5の簡単なサイズが用意されていて、ヒントや間違いも教えてくれるのだ。上達していくことで、マス目の増えたパズルにも挑戦できるぞ。また、ゲームの合間に登場する『タバサナオミ』さんのかわいいキャラクターもグー。

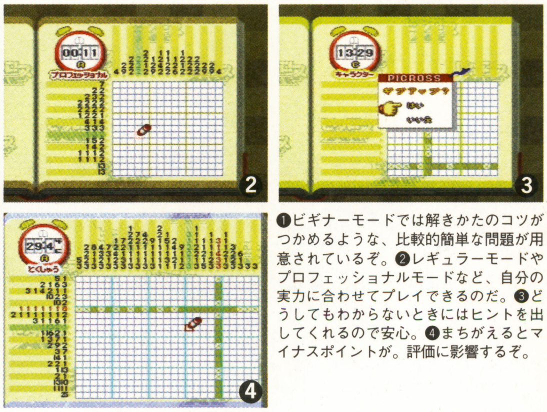
はみだしN64&GB

ピクロスNP Vol.2

問題数全120問のパズルに挑戦しよう！

1999年6月1日 2,000円
任天堂
Nintendo





❶ビギナーモードでは解きかたのコツがつかめるような、比較的簡単な問題が用意されているぞ。❷レギュラーモードやプロフェッショナルモードなど、自分の実力に合わせてプレイできるのだ。❸どうしてもわからないときにはヒントを出してくれるので安心。❹まちがえるとマイナスポイントが。評価に影響するぞ。

Fブロック = 2
Bブロック = 1



ここに注目！

雑誌ライクな手軽さ＆雑誌以上の達成感がコンセプトです。対戦や特集など、いろんなモードを用意して、みんなが楽しめるピクロスにしました。（業務部　俵さん）

『ピクロス』は、マス目の上と横に記されている数字をヒントにして任意のマス目をけずっていくパズル。正解のとおりにマス目をけずることができるとさまざまなイラストが見られるという楽しみがあるのだ。今回の『ピクロスNP Vol.2』で加わった新しい機能としては、ふたり対戦時にプレイヤーが1～3回戦までの対戦回数を選ぶことができるようになったこと。これは選択した対戦回数の問題を解き終わった時点で、どちらかのプレイヤーの合計得点の高いほうが勝ちとなるシステムだ。ほかに、ゲームの各モードをそれぞれ全問クリアーしたときには、ゲーム中のプレイヤーの腕前が評価され、その評価に応じた“称号”入りの賞状が手に入る。5つのモードすべてをクリアーすると全問制覇の賞状も手に入れられるぞ。

はみだしN64&GB　ゲーム内の特集問題を解いたあとに出てくる答えを、同じくゲーム内に出てくる宛先へ送るとGBカラーなどが当たる懸賞があるぞ。

Wizardry I・II・III ~Story of Llylgamyn~

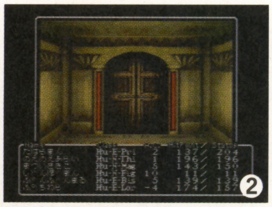
あの名作がスーパーファミコンで大復活!!

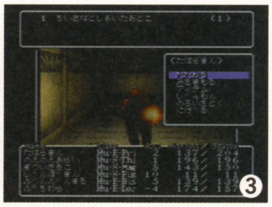
1999年6月1日
3,000円
メディアファクトリー

MEDIA FACTORY











❶ゲームを3つのシナリオから選ぶことができるぞ。❷薄暗いダンジョンの中には、無数のモンスターがうごめいている。扉を開けることで出現することが多いぞ。❸モンスター出現時には、正体がわからないことがある。強敵の恐れもあるということだ。❹殴ってきたり、かじってきたりと、モンスターの攻撃方法は多彩。

Fブロック=8
Bブロック=16



PRESENT see P.135

ここに注目!

今回のウィザードリィはストレスなしの快速プレイがウリです。3シナリオそろって御得なパック。グラフィックはすべて描き下ろし。是非、お試しあれ!
(開発担当　綾小路さん)

10数年前にファミコン用ソフトとして発売された『ウィザードリィⅠ～Ⅲ』が、装いも新たにスーパーファミコンで登場だ。プレイヤーは、訓練場で仲間となるキャラクターを作り、酒場でパーティーを結成し、暗闇のダンジョンで冒険をするのだ。キャラクターには職業や属性があり、それらをプレイヤーが決めることができる。たとえば同じ戦士でも、善、中立、悪の3種類の属性があるのだ。ゲームの基本ルールはファミコンそのままだが、スーパーファミコンになったことでダンジョンやモンスターのグラフィックも美しくなり、おもしろさは倍増しているぞ。もちろん、ファミコン版のようにシンプルな画面で遊ぶことも可能なのだ。ちなみにこのゲームは、おもちゃ屋やゲームショップなどの店頭で購入することはできないぞ。SFメモリカセットを使って、ニンテンドウパワーでの書き換えサービスで手に入れよう。

海外NINTENDOゲーム速報 2

往年のアーケードゲームファンを魅了した『ガントレット』の、13年振りの続編『ガントレットレジェンド』のN64版が、今年の秋にアメリカで発売されることになった。N64お得意の3D空間で、最新作が遊べるわけだ。

このゲームは、剣と魔法の世界で主人公が活躍する“ヒロイックファンタジー”の設定を借りたもの。プレイヤーはそれぞれアーチャー（射手）やウォリアー（戦士）、ワルキューレ（北欧神話に登場する武装した乙女）、ウィザード（魔法使い）などのキャラクターに扮し、冒険をくり広げることになる。4人までの同時プレイが可能で、お互いに協力しあいながら敵を倒し、宝を探し、罠をときながら、脱出口を探すというストーリーだ。

基本設定はアーケード版と同じだけど、ふたつの新しいステージが加わったり、敵のキャラクターも追加されたりと、かなりの部分でパワーアップがはかられている模様。アーケード版を極めた人でも、新しい発見に狂喜しながら楽しめること請け合いだ。

アメリカのE3会場で発表されたこのゲーム、開発元であるミッドウェイゲーム社のホームページ（http://www.midway.com/soon/underdevelopment/）にも詳細が掲載されている。残念ながらN64版の開発画面は公開されていないけど、アーケード版の画面が掲載されているぞ。魔法を使ったシーンなどド派手な演出がされていて、かなり期待が持てそう。日本発売は未定だけど、ぜひとも移植を希望したいソフトの一本なのだ。











 ※画面はアーケード版のものです。

ファミ通64+ Nintendo powered by ファミ通

STAFF on

発行人／編集人 浜村弘一
編集長 田原誠司
副編集長 新井創士
デスク 宮川 隆／山本善宣
アートディレクター 村田順一
編集スタッフ 吉村順司／秋山誠／神保憲史／堤俊浩／プチワラ／下山賢太郎／篠原元貴／中野岳人／渡邉忍／高島 朗
制作スタッフ 松井咲子
吉田淳一
ライティング 金平文宏
ポケモンスタジアム2 86
マリオゴルフ64 別冊付録
櫛田理子
ポケモン☆シェルター 118
坂田克己
ゲームのハテナ 134
高畑正幸
ステーショナリーケース 116
チョップ
オウガバトル64 76
トライフォースタイムス 124
行谷則敏
マリオゴルフ64 66
長谷部勲
バイオレンスキラー 92
増田厚
ポケモンスタジアム2 86
ウィードリィI・II・III 100
満腹中枢 野口豊
マリオゴルフ64 別冊付録
森山和道
21世紀のおもちゃ 114
デザイン Ash Graphics
トライフォースタイムス 124
ゲームのハテナ 134
ステーショナリーケース 116
Art of Think Tank ゾララスト 泉 隆則
ニンテンドウパワープレイングマニュアル 60
オウガバトル64 MAP 76
石川瑞生
エルテイルモンスターズ 34
小池光
MONTHLY SOFT FILE Format&Icons 136
diceKsaito 斉藤大助
E3レポート 28
monotone ディジディミニミ 斎藤隆／竹中直純
特集 DOLPHIN 12
プリグラフィックス
オウガバトル64 76
パワスポ 122
ブルー 中村治／大野有香
マリオゴルフ64 66／別冊付録
PEPPER SHOP 古賀学
HOBBY ENGINE Format 108
プロペラアートワークス
ポケモンスタジアム2 86
ポケモン☆シェルター 118
マッハ55号 小西忠明
バイオレンスキラー 92
ライトグラフィックス 能登伸治
ウィザードリィI・II・III 100
21世紀のおもちゃ 114
リーウェイ スタジオ 岸本治恵
64++ 126
GB++ 130
フォトグラフ スタジオアトム
イラストレーション 秋山曜子
21世紀のおもちゃ 114
杉浦才樹
読者ページ 132
ツイン・ベル 湯沢時子
NEXT ISSUE 146
モゲレフ・クリエイティブ・システムス 鵜沼安希雄
特集 DOLPHIN 12
マリオゴルフ64 66／別冊付録
制作進行 樽本義之／石倉夕里
広告 増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業 後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買 青木孝道
協力 任天堂株式会社

NEXT ISSUE

ファミ通64+ 9月号

アスキー
1999年7月21日発売
特別定価 550円(税込み)



次号の目玉は『オウガバトル64』。徹底解析を大ボリュームでお届けだ。特集は「DOLPHIN」の第2回で、今回とはまた違った別の角度から検証していくぞ。さらに特別付録には『マリオゴルフ64』のコースガイドブック②をオゴッちゃう。発売直前の『電車でGO!64』、『実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー』の最新詳報も見逃せないぞ。

9月号は 7月21日(水)発売

特別定価 550円

ファミ通64＋アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⬭を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⬭からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 8月号のアンケートにお答えください

1 ファミ通64+の8月号でおもしろかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

2 逆につまらなかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	あそぶのうみそ：宮本茂×斎藤由多加	17	徹底解析：マリオゴルフ64
2	特集：DOLPHIN	18	徹底解析：オウガバトル64
3	E3レポート	19	徹底解析：ポケモンスタジアム2
4	最新ゲーム徹底紹介 エルテイル モンスターズ	20	徹底解析：バイオレンスキラー
5	ファイアーエムブレム　トラキア776	21	徹底解析：Wizardry Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ
6	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー	22	HOBBY ENGINE
7	マリーのアトリエ/エリーのアトリエ	23	21世紀のおもちゃ
8	ポケットモンスター金・銀	24	ステーショナリー・ショーケース
9	マリオゴルフGB	25	ポケモンシェルター
10	スター・ウォーズ　エピソード1	26	パワスポ
11	電車でGO!64	27	トライフォースタイムス
12	ウェットリスGB	28	64++：ウェットリス
13	スパイ アンド スパイ	29	GB++：メトロイドⅡ
14	牧場物語GB2	30	読者ページ
15	ロードランナー3D	31	ゲームのハテナ
16	ニンテンドウパワープレイングマニュアル	32	Monthly Soft File

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

5429

差出有効期限
平成13年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

151-8720

（受取人）
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー

ファミ通NP編集部

ファミ通64+（ロクヨンプラス）8月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県			
☎（　　）　－		希望するプレゼント番号		

（本書に対するご意見・ご感想）

ファミ通64+8月号アンケート

エンピツで記入して下さい。

①おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32

②つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32

③学年・職業

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

④持っているゲーム機

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16

⑤N64ゲームの購入数

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

⑥GBゲームの購入数

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

⑦1ヵ月のおこづかい

1 2 3 4 5 6
7 8

⑧ゲームにかけるお金

1 2 3 4 5 6
7 8

⑨趣味にかけるお金

1 2 3 4 5 6
7 8

⑩購読している雑誌

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13

⑪ゲーム以外の趣味

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14

⑫NPの書き換え

1 2 3 4

⑬NP書き換え希望のゲーム

⑭攻略記事希望の旧作ゲーム

---

③学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

④あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。
1.ニンテンドウ64 2.ゲームボーイカラー 3.ゲームボーイライト 4.ゲームボーイポケット 5.ゲームボーイ 6.スーパーファミコン 7.ファミコン 8.プレイステーション 9.ポケットステーション 10.セガサターン 11.ドリームキャスト 12.ビジュアルメモリ 13.ワンダースワン 14.ネオジオ 15.ネオジオポケット 16.ネオジオポケットカラー

⑤あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

⑥同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

⑦あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか？
1.500円以下 2.~1000円 3.~2000円 4.~3000円 5.~5000円 6.~10000円 7.~20000円 8.20001円以上

⑧おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.~1000円 3.~2000円 4.~3000円 5.~5000円 6.~10000円 7.~20000円 8.20001円以上

⑨ゲーム以外の趣味や遊びにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.~1000円 3.~2000円 4.~3000円 5.~5000円 6.~10000円 7.~20000円 8.20001円以上

⑩あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4.その他のPS誌 5.ファミ通DC 6.その他のDC誌 7.Vジャンプ 8.電撃NINTENDO64 9.The 64 DREAM 10.ニンテンドウスタジアム 11.週刊少年ジャンプ 12.週刊少年マガジン 13.週刊少年サンデー

⑪ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください（いくつでも）。
1.スポーツ 2.スポーツ観戦 3.釣り 4.プラモデル・模型 5.カラオケ 6.CD鑑賞 7.アニメ全般 8.映画鑑賞 9.ビデオ鑑賞 10.トレーディングカードゲーム 11.読書 12.パソコン 13.落語 14.その他

⑫あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

⑬ニンテンドウパワーの書き換えに入れてほしいゲームを教えてください（3つまで）

⑭ニンテンドウパワーのゲームで、攻略記事を掲載してほしいものを教えてください（3つまで）

ご協力ありがとうございました。

ポケットの中のワンダーランド



釣り先生2

釣りRPG「釣り先生」の続編が登場だ!アングラ諸島を舞台に、再び幻の魚「月光」を追い求める主人公。新たな挑戦が今始まった。ストーリーモードに隠された予期せぬイベントをクリアして、釣りの技を身につけろ!成長させた自分のキャラを大会モードで勝利へ導き、アイテムゲットだ。通信システムでは、友だちと釣り大会の対戦を楽しめるんだ。

7月8日発売予定
予価 4,800円(税別)



ディノブリーダー3 ガイア復活

「ディノブリ」の第3弾がガイアの復活によりカラーになって登場だ。
今回は、ガイアから地球を守るために待ち受ける敵やイベントをうまくクリアし「フュージョン」で新種を創り出し、その新種で冒険をします。また、敵恐竜との対戦方法も変わり、敵恐竜に勝つと、とても便利なアイテムを手に入れることができます。通信対戦も可能で、新種の取り合いをかけた対戦だ。

好評発売中
4,800円(税別)



昆虫博士2

昆虫博士の第2弾。君のおともとなる新キャラクターと一緒に昆虫採集に出かけよう!待ち受けるいくつものイベントをクリアすればアイテムを入手できるぞ。フィールドの中には全255種類の昆虫たちが潜んでる。たくさんの昆虫を捕まえて昆虫図鑑を完成させろ!昆虫の育成や品評会への出場、またそれをオークションにかけてみたりと遊び方は、自由自在だ。

7月15日発売予定
予価 4,800円(税別)



あにまるぶりーだー3

「あにぶり」の第3弾がかなりリニューアルして登場。
今回のプレイヤーは、自分のペットとともに出かけられ、画面はマップを見下ろすように変化し、公園やショップや友だちの家に遊びに行ったり、ペットを鑑定し血統書を発行してくれる鑑定士の所にも行ける。また、育てた動物で自分だけの動物園も作れるぞ。好評の結婚では、自分で相手を探すことができるぞ。

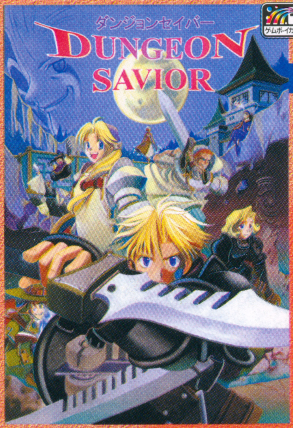
6月24日発売予定
予価 4,800円(税別)



漢字BOY

7級から2級までの漢字検定に基づいたレベルで開発され、ステージの設定も可能です。ゲームの流れとしては、課題別にプレイでき、キャラクターが登場する4種類のミニゲームもあり、子どもからおとなまでが楽しく遊びながら学ぶことができるゲームです。
また、漢字検定の紹介や模擬試験もあるので、プレイヤーをサポートしてくれます。

好評発売中
4,800円(税別)



ダンジョンセイバー

対戦型ダンジョンRPG。これが、これからのゲームのキーワードだ!自分でダンジョンを作り、モンスターを召喚し、敵のダンジョンに攻め込め!自分のボスが倒される前に、敵のボスを捜し出し倒せば君の勝ちだ! 100種類以上のモンスターとアイテムが君を待ち受ける!もちろん友だちと通信対戦もできるぞ!さあ、君も自分だけのダンジョンを作ろう!

キャラクターデザイン/おおつきべるの

9月　発売予定
予価 4,800円(税別)

GAME BOY COLOR
ゲームボーイ＆カラー共通

J・WING 株式会社 J・ウイング
〒115-0051 東京都北区浮間1-7-4
TEL.03-5916-7321 FAX.03-5916-7322
J・ウイングホームページアドレス http://www.jwing.co.jp



月刊ファミ通64+(プラス)
【1999.08 6/21発売号】
ファミ通64+ ロクヨン+プラス
●平成11年8月1日発行(毎月1回1日発行) ●第1巻 第2号 通巻2号
●発行所 株式会社アスキー ●発行人／編集人 浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111(大代表)
Nintendo® powered by ファミ通
特別定価 550円
本体524円
T1107855080559
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1999 雑誌 07855-08

月刊ファミ通64+(プラス)
【1999.08 6/21発売号】

ファミ通64+ ロクヨン+プラス

●お待たせの新発表 64DDの真実

●別冊付録MAP付き マリオゴルフ64

●徹底解析スタート オウガバトル64 Person of Lordly Caliber

ASCII